
SOFT WORLD MAGAZINE
軟體世界
夏季號
2006
特價149元
軒轅劍伍
一劍凌雲山海情
軟世嚴選封面
軒轅劍伍
僅存國產經典RPG
上市前最詳盡曝光
故事背景、人物設定、戰鬥系統 應有盡有。
創新夥伴系統、氣勢系統 讓你先睹為快。
熱門單機遊戲
孢子（Spore）／戰地風雲2142（Battlefield2142）／浴血戰場2007（Unreal Tournament 2007）／戰地狂嚎（Crysis）／戰火回憶錄：地獄大道（Brothers in Arms：Hell's Highway）／生化奇兵（BioShock）／全軍破敵2（Medieval 2：Total War）／終極動員令3：泰伯利恩戰爭（Command&Conquer3：Tiberium Wars）／最高指揮官（Supreme Commander）
最單純的電腦單機遊戲單單只在軟世
堅守純單機市場
軟世復刊再出擊
復刊大回饋
最新遊戲大放送
軒轅劍伍、三國志11、英雄傳說VI
全都回饋讀者 詳情請見雜誌活動內頁
軟體世界首選 最熱門
三國志11 詳細報導
三國策略不容錯過 智慧型內政系統 自由化戰鬥方式
天下霸圖貳 搶先露出
門派經營策略強力續作 有趣的武林體驗
全新的即時戰鬥
明星志願3 星光圓舞曲 全新曝光
明星系列最新資料片 新人輩出全新劇情
未來大明星光彩奪目
魔法少女 撼動人心
銀河天使、仲夏夜之夢系列
戀愛冒險夢幻新作 50萬字劇情、17位聲優配音
絕冬城之夜2 獨創高峰
世界級RPG再度出擊 3.5版龍與地下城規則
強大的單人劇情與連線功能
風色幻想5 ～赤月戰爭～ 嶄新出擊
國產策略大作第五彈 全新人物、故事劇情
自由度高之晶體、刻紋系統
次世代全攻略 最完整
三國志11 天下霸主達人之路
最佳內政指引、最猛戰爭技巧、完整人才尋找 想早日一統天下必讀兵法聖經
英雄傳說VI：空之軌跡 主支線任務完全攻略
30頁最大篇幅攻略露出 任務內容、BP值資訊一應俱全 助你早日成為一流的正遊擊士
決勝時刻2 各關卡過關重點提示
英美俄三大戰役突破 助你化解各種艱難任務
香港地產王 地圖、建物、人物分析
所有物件詳細解析 稱霸香江地產不是夢
模擬上班族 關卡任務流程解析
瞭解工作流程事項 讓你輕鬆踏破所有關卡
最完整 遊戲時代狗仔
魔法門：英雄無敵V ●王國的興起：傳說再現 ●戰慄時空2：浩劫重生 ●A列車7 ●真三國無雙4 SPECIAL ●惡魔獵人3 ●世界盃足球賽2006 ●火線獵殺3：先進戰士 ●迅雷先鋒4：黑幫風雲 ●虹彩六號4：封鎖效應 ●刺客任務：黑錢交易 ●模擬消防隊3 ●夢幻奇緣2 ●車魂：無限賽 ●羅馬的榮耀 ●反恐戰爭：千鈞一髮 ●征服美洲：分裂的國土 ●全方位戰士2：十萬火鎚 ●驚天計畫 ●達文西密碼 ●王牌威龍2 ●迷城國度 ●GTI錦標賽 ●香蕉你個芭樂 ●野戰雄獅 ●魔法使與主人 ●戰場轉捩點 ●基因戰士 ●血戰哥倫比亞 ●前進柏林2：圍城之戰 ● 戰鬥之翼 ●夢想大都會
最精闢 電腦玩家評論
英雄傳說6 ●星際大戰：帝國戰爭 ●魔戒：中土戰爭II ●古墓奇兵：不死傳奇 ●教父 ●閃擊戰2 ●城市夢想家 ●大戰略Perfect 2.0 DX ●沉默的艦隊2
智冠科技・軟體世界
00149
4 712063 023655

軟體世界 CONTENTS 2006 夏季號

出刊日期：6/15







軟體世界首選











特別報導


JoyPark

軟體世界 2006 夏季號

CONTENTS

出刊日期：6/15

遊戲時代狗仔

次世代全攻略

電腦玩家評論

軟體世界SWM團隊

發行人兼社長　王俊博
監製　李俊賢
總編　葉士豪
副總編　張以琳
主編　黃詠麟
企劃編輯　鄭宗孟
文字編輯　吳明國、劉幸宜
美術總監　呂淑瑛
美術主編　趙麗雯
美術編輯　李麗芬、洪筱婷、洪明家、陳品蓉、陳建中、陳慧娟、施志信、鄭北興、彭逸芬

廣告　曾玉琴、張瑞齡

特約作家
路易王、卡妮娜、吳建煌、小小隻
絨毛狗、Bishop、飛鳥 信、Sango、Magician、小全、闇夜使者、VICTOR

發行所
智冠科技股份有限公司
發行地址　115台北市南港區南港路二段99號B1
電話　02-26530566
電子郵件　spitz@unochina.com

印刷廠　中華彩色印刷
法律顧問　寰瀛法律事務所

廣告代理商　葛瑞德廣告有限公司

廣告訂閱
台北專線　02-2653-0566#329
高雄專線　07-815-1063

編輯發言台



大家好，我是軟世復刊的新主編－史畢子，極為惶恐地接下這份任務，不知讀者們覺得成果怎樣？如果有什麼意見，歡迎大家利用回函提出。軟世夏季號這本截稿的時候，自己真得是忙得天翻地覆，沒多少時間休息，等到忙完就應該可以好好休息，也可以出團去玩了……囧（PS. 信長的團）。

PS. 我也是軟世老編輯，人稱極為"仁慈"的「魔王」……囧，也是分飾兩角的「索卡畢」……再囧，以後還大家多多指教。



經過大家的一番努力，軟體世界經過一段時間的沈潛，終於重見天日了！因應市場上的變革，我們也從原本的月刊型態，轉形成季刊的型態發行。雖然出刊的間隔變長了，不過內容上可是更加的豐富哦！畢竟是一次整合三個月的東西嘛！呵呵！在此也感謝所有所有支持單機遊戲的玩家們，給我們的鼓勵，也希望大家多多繼續支持軟體世界這本市場上最好的單機遊戲雜誌哦！



歷經千辛萬苦，軟體世界夏季號終於跟讀者見面啦！其中最努力、最辛苦的就是史畢子主編大大囉！各位讀者要多多給史畢子掌聲而鼓勵喔！話說葉森總編、史畢子主編、小貓夢、跟賤貓偶一樣，都是從單機時代就開始做雜誌了，對於單機遊戲，我們還是有著一股熱血及熱忱！在現在網路遊戲當道的時代，我們相信單機遊戲不死，能夠在市場上存活下來的遊戲，一定是更經得起市場考驗，以及玩家的支持。所以，我們決定讓新一代的「軟體世界」雜誌單純化、單機化，再一次的給熱愛單機玩家的讀者們，一個完整的資訊平台。因此，希望大家在支持單機遊戲的同時，不要忘了支持單機遊戲雜誌的始祖，也是單機遊戲雜誌的第一品牌——「軟體世界」雜誌喔！

漫畫人物設定
修則

久違了的軟世，初聞停刊時感到震驚莫名，現在又復刊出了夏季號，心中也充滿了感動Q_Q，或許這就是與軟世的多年情感……。現在由於單機市場的不景氣，軟世也改為季刊的方式發行，主要也是考量到這麼一來才可以呈現出更多精采遊戲的介紹和攻略，不然以月刊持續發行的話，只會見到每期都幾乎沒太大變化的遊戲內容，不只編輯們搖頭，連讀者們也是看過覺得怎麼不夠精采。總之，還請支持軟世的讀者繼續支持軟世季刊，我們會呈現出更豐富的面貌來答謝的，謝謝支持^_^！





大家好，小羊是三月底才剛到任的小新人，很高興能夠站上發言台跟各位讀者說話，也請喜愛遊戲的讀者朋友，不論是單機還是線上遊戲，都能夠支持小羊，各位的肯定，讓小羊將來在工作上會更加的有信心，在軟世夏季號及LV裡面都有小羊整理的資料，希望讀者能喜歡。

最近小羊迷上了魔獸，每天都玩到三更半夜加爆肝才回家，隔天早上依然早早就上班了，還好小羊在公司附近有租房子，步行約5~10分鐘就可以到了，短期間小羊覺得還好，但為期一個月下來，小羊的身體已經開始有點吃不消了，不知道小羊還能瘋到什麼時候。

沒想到…我的第一次…寫發言台就獻給了軟世(羞)，這樣的開場好像有點老套@@，第一次嘛~請大家多多包涵^^。話說很久沒玩單機遊戲的晴晴葛在這次做完軟世之後，突然又對單機遊戲產生了興趣，裡面有好幾款遊戲都很想去嘗試看看，尤其是畫風精緻美型的遊戲，實在是抵擋不了的誘惑啊~不過口袋裡的錢不夠麥克…所以還是…

世足賽開打囉！自從上屆比賽後，晴晴葛就決定要忠心支持德國隊，原因當然就是他們的超級守門員「卡恩」^^期望他們今年也會有很好的表現，而比賽幾乎都是在台灣的半夜，大家可別為了看球賽而搞壞了身體唷^^




香蕉你個芭樂
SUPER BANANA CHI BOOM
BANANA
簡單上手的規則～ “投擲石塊、木箱等物件，推擊對手”，取得勝利！
自由自在的遊戲～ 多采多姿的角色、關卡以及寶藏，等你發掘！
網路連線的對戰～ 跟朋友對戰４０％是緊湊刺激，６０％是充滿心機！
單人模式的冒險～ 打倒華麗四人幫與黑博士，拯救水果世界！
N·E·W·E·V·O
靚盒子資訊有限公司
NEWEVO TECHNOLOGY CO., LTD.
104台北市龍江路108號5樓之1 www.new-evo.com.tw
電話：(02)2507-2527 傳真：(02)2507-9950



《F.E.A.R戰慄突擊》

中文版V1.05 更新檔釋出

由知名遊戲設計公司Monolith製作，結合驚悚與靈異的第一人稱射擊遊戲《戰慄突擊》（FEAR）釋出V1.05更新檔，這次Monolith一舉製作多國語文版本，松崗科技為服務台灣玩家，特提供中文版下載點供玩家下載。V1.05中文版更新檔包含之前官方釋出的所有更新內容，主要是針對多人連線對戰部份，包含增加二款新的對戰模式、對戰地圖，以及投票功能的設定……等。

最讓玩家期待的就是新增的連線對戰模式了，V1.05更新檔新增了「支配」（Control）與「全面製霸」（Conquer All）等二種模式。在「支配模式」中，有三個支配點供兩支隊伍進行爭奪，規則為玩家佔領支配點時，就必須要不斷地待在支配點的旁邊，佔領越久，進展指數就會節節升高，待圖示轉換即代表支配成功，而在同一個時間下，執行此動作的玩家越多，佔領支配點的速度就越快。團隊每成功搶佔支配點一次，即可獲取一個點數。當玩家的隊伍比敵方先行得到預定點數，或是在時間結束時擁有最高的點數積分，玩家的隊伍就算獲得勝利。

「全面制霸模式」則更為刺激殘酷，二個團隊必須互相搶奪五個支配點。佔領支配點的方式與「支配模式」相同，越多名玩家一起佔領支配點比單一玩家一個一個佔領要快，只要解除一個支配點原先的佔領狀態或是完全佔領一個支配點，即可獲得點數，最重要的是，殺死敵方玩家也可以。新增的地圖分別是「自助餐廳」（Cafeteria）和「直升機機場」（Heliport），投票設定也可以讓玩家們選擇地圖以及下一回合的遊戲方式。

需注意的是，遊戲本身僅支援原文版本的更新檔自動下載，國內的玩家需要自行下載V1.05中文版更新檔。為提供國內玩家更快速的下載服務，松崗科技特準備V1.05中文版更新檔下載點供玩家下載執行。

※松崗科技下載頁：
http://www.unalis.com.tw/download/download_Detail.aspx?DAID=116&Name=F.E.A.R戰慄突擊1.05更新檔

《全方位戰士2——十萬火鏈》

有獎徵答開跑！

想搶先得到《全方位戰士2 十萬火鏈》嗎？「全方位戰士2 十萬火鏈有獎徵答」開跑了！只要輕輕鬆鬆回答以下3個問題，填寫正確答案與真實姓名、聯絡電話、郵寄住址與郵遞區號用明信片寄至「北縣中和市中正路880號3F-7 英特衛活動組」或傳真答案與上述個人資料至（02）66206868即可參加抽獎，就有機會拿到《全方位戰士2 十萬火鏈》遊戲一套，名額共5名！



※活動截止日期： 6月底止，得獎名單將公布於英特衛官網（http://www.interwise.com.tw）。

（1）請問《全方位戰士2 十萬火鏈》這次的一大特色，可以操控的載具是什麼？

（2）請問《全方位戰士2 十萬火鏈》這次能夠將原本的四人小隊拆成各幾人的小隊？

（3）請問《全方位戰士2 十萬火鏈》的多人模式增加到了同時可幾人連線？

《女神轉生》國際中文版

美思捷達宣佈代理發行

美思捷達（MEX）宣佈代理發行義大利開發商Cypron Studios旗下3D角色扮演遊戲《女神轉生：無盡的大地》（GODS: Lands of Infinity），遊戲已進入中文化作業，並預定於七月底上市。史詩般波瀾壯闊的故事架構，讓玩家重拾劇情所帶來的感動。遊戲中包羅萬象的神祕魔法，讓玩家無須畏懼戰場上的敵人。獨特的魔法水晶系統除了可以搭配各系法術使用，也可以運用鑲嵌功能大幅補正武器裝備的附加能力。遊戲中還有職業系統可供玩家打造自己的角色，而每種職業有其對應的技能，隨著習得的技能越多、功力越強，能夠搭配的技能和戰術就更多元。拯救世界於水深火熱之中，由女神所領軍的遠征隊，就要出發了……。



《世紀爭霸 II：天賦霸權》

全新文化、戰役再出擊 Empire Earth II：The Art of Supremacy



《世紀爭霸 II：天賦霸權》除了包含一系列的加強與更新外，還推出四種新文明與三種新戰役。新文明包含以槍炮與知識見長的「法國」與「俄國」陣營，以步兵與傷害為主的「馬賽」與「祖魯」。由於法國與俄國的大學與寺廟研究快速，因此各類槍砲與飛行知識成長快速，玩家最終可研發出隱形戰機與T-90坦克車，快速砲轟敵軍建築物與農田；而馬賽與祖魯則延續非洲文化的特色，比其他種族少一成的食物消耗速度，卻多近四分之一的傷害加成，獨特單位包含雷崩戰士與刺矛兵，坦克車與重型轟炸機的攻擊傷害也一樣不可小覷。

這四種新的陣營都能夠在三個新的戰役中使用。包含早期的埃及歷史、拿破崙戰爭與21世紀中期，最特別的莫過於21世紀中期，同樣擁有殘暴文化的馬賽與祖魯即將在未來對抗彼此，高科技的飛行器與重武器將讓玩家一嚐全力轟炸的過癮。

這款號稱擁有最多文明與戰役的史詩級戰略遊戲，在資料片中加入了「自動化控制」功能，讓玩家在前線奮勇殺敵的同時，國家內部也能準確的執行玩家所預先設定的戰略計畫。新增加的「拉鋸戰」功能則是這款遊戲的重大變革，玩家只要在家鄉地圖戰勝後，就可以同時穿越三張到七張地圖去挑戰更多戰役，讓玩家跨越時空與地域，建立起前所未見的霸權王國。

沙漠防線（Desert Law）

身處核戰後的混亂世界

《沙漠防線》是一款以核戰後新世界為背景的即時戰略遊戲。人們利用浩劫後遺留下來的科技設備，重新建立自己的新文明。遊戲中玩家扮演布雷德（Bred），當他回到家鄉，發現家園遭受目無法紀的幫派份子給毀壞、財產遭到掠劫，布雷德決定尋找他們復仇，不將他們掃蕩乾淨誓不罷休。他組織了一個團體，然後繞過沙漠，奪回了遭到霸佔的土地，也將越來越多的同盟聚集在其麾下。

《沙漠防線》的一大特色是：汽油成為新世界的貨幣，而且民用車輛都被人們改造成武裝強大的戰鬥車輛。玩家能使用超過50種配備不同類型軍事裝備的戰鬥車輛，從普通車輛到最極端的手工改造戰鬥機械一應俱全。戰鬥車輛依據武裝、裝甲防護力，以及速度等特性分為幾大類，舉例來說像是「偵查車」類型的車輛雖然裝甲防護薄弱，但是憑著高速移動能力使得他們在進行敵前偵查或是打帶跑戰術非常有用。至於「象車」則是全裝甲戰鬥車輛，一般火砲幾乎無法將之摧毀，這種裝甲強大移動緩慢的車種最適合用轉移注意力，吸引敵方砲火。

遊戲中總共有超過30場引人入勝的關卡任務，除了布雷德外，還有其他七位英雄角色加入玩家的陣容。英雄角色可在戰鬥中累積經驗並增加等級，並可將裝備控制得更好。某些人一開始時駕駛能力會變得比較強，而其他的一些人的射擊能力可能會增加。



軒轅劍伍

尊貴VIP體驗會

大宇門派旗下頭號猛將~《軒轅劍》系列作最新品~《軒轅劍伍》即將上市，為回饋廣大武林英雄們的長期支持現在，日昨舉辦「軒轅劍系列50大謎題」及寫下『軒轅劍~消失的歷史』幻想劇情（創意發想1000字以內短文，交代軒轅劍故事中，無法解釋之劇情）之活動已經截止，官方將依據投稿文件，挑選出最佳者前20名幸運玩家，他們將可於2006年6月17日下午1:30分獲邀，至台北市戰略高手南京店參加軒轅劍伍尊貴VIP體驗會，與DOMO小組作面對面的接觸，除了搶先體驗軒轅伍的魅力外、還可測試到正式版裡所沒有的任務，並有機會獲得ATI顯示卡、2006年8月電腦應用展參觀門票及DOMO小組首賣簽名會優先權！對軒五有興趣的玩家，也觀迎到場參觀喔！

活動時間：
前期遴選2006/5/19（五）~2006/6/10（五）
軒轅劍伍尊貴VIP體驗會2006/6/17(六)





NEWS

票選重裝三英豪
誰才是正港二戰英雄！？

堪稱Xbox360上最好的連線動作遊戲：《重裝英豪》遊戲主要圍繞在三名個性、能力、專擅武器迥異的二戰英雄身上：反坦克菁英隊長丟士、重武器破壞專家麥克及遠距離狙擊神射手J.D的戰史上，每個英雄都有各自專精的戰技與武器，快來票選重裝三英豪中的正港二戰英雄吧！只要您選中的英豪是票選結果人氣最高的，就有機會得到XBOX 360上最好玩的連線動作遊戲《重裝英豪》喔，獎品共有5套！



隊長「丟士」Deuce Williams

他是《重裝英豪》的隊長，他是位反坦克專家，使用各式反坦克武器，適合對抗坦克車。

主要武器▶反坦克火箭筒包括：BAZOKA、重型BAZOKA及反坦克來福槍。
次要武器▶.45左輪手槍、手榴彈



湯米「麥克」Tommy “Mac”

來自愛荷華的農場大漢，他是隊上的重武器專家，可以同時使用機關槍和火焰噴射器進行近距離作戰

主要武器▶黃油槍、衝鋒槍、輕機槍
次要武器▶火焰噴射器、黏著式炸彈



中尉John Davis(簡稱J.D.)

他是隊上的肉搏戰專家，J.D.是土生土長的紐約客，自幼追隨祖父習得匿蹤、狙擊等技能擅長使用步槍進行遠端狙擊或者使用散彈槍進行較近距離的作戰。

主要武器▶輕來福槍、來福槍、狙擊槍
次要武器▶散彈槍、自製瓶裝炸彈

遊戲簡介

《重裝英豪》是一款由遊戲大廠THQ旗下的Relic Entertainment小組所開發的組隊制第三人稱射擊遊戲，遊戲對應次世代遊樂器主機標準、以二次世界大戰為背景的第三人稱射擊遊戲，結合了緊張刺激的小隊編制，以及容易上手的策略遊戲元素，在遊戲中玩家必置身於敵人後方，與納粹大軍對抗，並完成多種戰鬥任務。。遊戲背景設定在一個虛構的二戰戰場。在單人模式中玩家需要領導美軍主導的盟軍小組作戰：一位英雄人物以及兩個各由四名士兵組成的戰鬥小隊。遊戲中除了對步兵下達命令，還可以調度載具、偵察隊等，每個關卡可通過不同的分支路徑完成任務，還能升級載具系統。

活動辦法：
請選出您心目中最最勇猛好用的「重裝英豪」，並說明理由，以eMail寄至adamlee@interwise.com.tw 即可參加喔！票選結束後，只要您選中的是最高票的，就有機會抽中以下XBOX 360《重裝英豪》遊戲一套

活動期間：即日起至6月底

《英雄傳說VI：空之軌跡》
買就送海報 寄回截角再抽原裝SC！

好遊戲不怕您比較，只怕您不知道！英特衛代理《英雄傳說VI：空之軌跡》推出後一致好評！為了讓更多玩家體驗Falcom五年磨一劍，正統日式RPG中文化的不朽經典：《英雄傳說VI：空之軌跡》，英特衛特別舉辦雙重回饋送活動，即日起只要於指定門市購買《英雄傳說VI：空之軌跡》精裝或平裝版，當場就送您遊戲精美海報一張，先買先送，送玩為止！寄回手冊截角還能抽日本原裝《英雄傳說VI：空之軌跡SC續章》等好禮喔！當然為回饋玩家，先前已購買《英雄傳說VI》的玩家也都能夠參加抽獎。為感謝廣大支持英傳六的玩家，抽獎獎品十分豐富，除了直接自日本Falcom空運來台的《英雄傳說VI：空之軌跡SC續章限定特典版》遊戲十套外，也包括《英雄傳說VI》周邊的角色珍藏精美畫卡組與原聲音樂大碟，喜愛《英雄傳說VI》的玩家千萬別錯過囉！

《英雄傳說VI：空之軌跡》中文精裝版收錄視覺設定集、原聲大碟、單曲CD、角色畫卡四大特典，售價1280元相當物超所值；《空之軌跡》中文平裝版特別加贈空之軌跡單曲CD，售價亦僅為980元。

買就送海報指定門市如下：日本橋、書耕、三井、何嘉仁、瓏軒、法雅客、忠一、順發、僑品、創世紀、景佳.長昇.洛興.大聯盟、天青、真善美、傑智、弘城、佳美、科旭、中聯、馨運、仲美、國研、上和、禾軒、耕林……等。

*各門市實際活動開始時間,請依各門市為準

***寄回截角抽獎活動辦法：**
寄回截角抽獎活動辦法：請將《英雄傳說VI》手冊末頁印花截角剪下黏貼於明信片背面並務必註明：1.真實姓名、2.郵遞區號及郵寄地址、3.聯絡手機或電話（缺一者不予受理）.郵寄到235 台北縣中和市中正路880號3樓-7，英特衛活動組收

***活動收件截止日期：七月底止**

***獎品明細：**
頭獎：日本空運來台原裝《英雄傳說VI：空之軌跡SC續章限定特典版》遊戲一套：十名
貳獎：《英雄傳說VI》角色珍藏精美畫卡組一套：三十名
參獎：《英雄傳說VI》原聲音樂大碟：三十名



！全中文化暑假三連彈・即將推出・敬請期待！

SOFT WORLD MAGAZINE

軟體世界—夏季號大回饋

歡樂簡訊大放送

一百套最Hito的單機遊戲 有本事就來拿

看了本期軟體世界夏季號的報導，不知道玩家們是否已經等不及要玩了呢？所以為了回饋讀者，軟世小組特別為大家貼心的準備了一百套單機遊戲！現在只要編寫簡訊回傳，就能馬上參加「歡樂簡訊大放送」活動！獎品名額有限，想參加的玩家手指要動快點喔！

抽獎辦法

(1) 請用手機簡訊編寫「**SOFTWORLD**」並發送到**8086**。
(2) 系統收到後，將會回傳一活動問題簡訊，只要將正確「答案號碼」回傳，即可參加抽獎。
(3) 問題答案可由本期雜誌內容中找到。
(4) 接著系統會用簡訊回覆您，是否抽中遊戲，並告知您抽中哪款遊戲喔。
(5) 得獎者需於中獎後，將您姓名、聯絡電話、獎項寄送地址及所中獎項內容（含簡訊中的活動序號）寫在明信片上寄至「11545台北市南港區南港路二段99號B1 軟體世界活動小組 收」，以兌換相關贈品。
(6) 獎項中內含未上市的遊戲，將於遊戲上市後才會寄出，敬請玩家留意。

※活動期間：95/6/20起至95/7/20 12：00為止。※申請領獎期限：即日起至95/8/20為止

※活動對象：

(1) 台灣大哥大手機用戶
(2) 中華電信手機月租型用戶
(3) 遠傳電信月租型以及預付型用戶
(4) 和信電訊手機用戶
(5) 東信電信手機用戶
(6) 泛亞電信用戶
(7) 大衆電信用戶

＊本簡訊活動每則收費新台幣20元正



太平洋空戰英雄×4套



喋血珍珠港×5套



絕地悍將×6套

聚思國際

(1) 每個手機號碼不限制參加次數，但是僅有一次中獎機會。
(2) 凡居住在台、澎、金、馬且擁有中華民國身分證者均可參加。
(3) 主辦單位擁有更改及停止活動之權利。
(4) 活動日截止後，主辦單位恕不接受參賽者任何形式之修改。
(5) 獎品圖片僅供參可應以實物為準，不得要求折現或兌換其他物品，活動單位保有更動等值獎品給付的權利。
(6) 活動結束後一個月內為領獎時間，超過領獎期限為完成領獎程序或仍不符合領獎程序者，視為自動放棄其申領獎項之權利，並不再順位遞補。





可樂米角色撲克牌×5份



可樂米音樂CD×25份



決勝時刻2×3套



可樂米物語
隨身日誌本
×10份

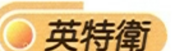


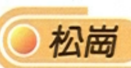
伊蘇六音樂CD×20份



英雄傳說VI×5套

決勝時刻
便條紙
×30份







模擬上班族
×10套



閃擊戰2
×5套



明星志願3×3套



大富翁8×3套



軒轅劍伍×20套

大宇



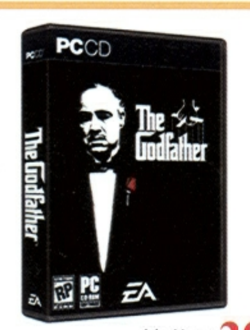
香港地產王
×5套



沉默的艦隊2
×5套



三國志11×10套

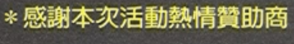


教父×20套

光譜

光榮

EA美商藝電



*感謝本次活動熱情贊助商















遊戲資訊	
製作開發	DOMO小組
國內代理	大宇資訊
遊戲類型	角色扮演
遊戲售價	未定
語言版本	中文版
發行日期	2006年8月

系統需求	
CPU	未定
記憶體	未定
硬　碟	未定
顯示卡	未定
光碟機	未定
音效卡	未定

國內RPG中歷史最悠久的名作《軒轅劍》系列，可謂國內遊戲成績最輝煌的系列RPG名作了。從1990年推出第一代《軒轅劍》開始，接下來《軒轅劍貳》（1994）、《軒轅劍外傳～楓之舞》（1995）、《軒轅劍參》（1999）、《軒轅劍參外傳～天之痕》（2000）、《軒轅劍肆》（2002），一直到《軒轅劍外傳～蒼之濤》（2004），每代的推出不僅締造驚人銷售成績，還獲得國內各項評比與玩家的肯定，得獎無數。《軒轅劍》其悠久深遠、發人省思的故事劇情及古色古香的美術呈現，每每獲得玩家的最高評價與激賞。其中更為人所稱道的是，《軒轅劍》系列作品的推出，都得到了無數玩家的感動與回響。整個系列在國內遊戲史上，已然成為具指標性的經典國產RPG遊戲。



山海經傳奇神話重現
軒轅劍再創經典新章

回顧DOMO小組製作軒轅劍的歷程

創作《軒轅劍》系列的大宇資訊DOMO小組，一路走來對自己作品始終都秉持十分嚴格的自我要求，都希望每部作品能有所突破，以給予玩家新的視點。目前系列作品中，各自擁有不同但又明顯的新突破點，每每讓玩家們津津樂道、熱烈討論。

◆ 軒轅劍



第一代《軒轅劍》奠定出「純中國風味古裝RPG」的路線。在當年充斥盜版歐美RPG的國內市場，《軒轅劍》一代無疑是在腥風血海中殺出重圍，走出一條完全屬於中國風味，又由國人自製的古裝RPG新境地。這在當時遊戲界中，產生難以言喻的巨大震撼，之後更興起了其他廠商們的追隨仿效。

◆ 軒轅劍貳



系列第二作《軒轅劍貳》首度將古典水墨畫風巧妙融入於遊戲內。優美的水墨風格，配上神話氣息濃厚的世界觀、張力澎湃的劇情、磅礡獨特的配樂、奇想煉妖壺系統，締造出前所未有的佳績，也成為玩家間風靡一時、熱烈討論的話題。

◆ 軒轅劍外傳～楓之舞



接下來第三作《軒轅劍外傳～楓之舞》，是國內第一部結合中國歷史的劇情RPG，融入深厚的人文色彩。遊戲者隨著情節推移，宛如親身經歷戰國時代的歷史氣息、品嘗諸子百家智慧的火花，成為國內「歷史RPG」的先河。

◆ 軒轅劍參



第四作《軒轅劍參》更將世界觀橫跨歐亞兩洲，讓玩家由中世紀的歐洲，一路穿越阿拉伯，最後來到東方的古老中國。史詩級的恢弘架構，結合精緻而多彩的美術風格、氣勢磅礡之雄渾管弦配樂，替《軒轅劍》系列贏得無比榮耀！

◆ 軒轅劍參外傳～天之痕



其後第五作《軒轅劍參外傳～天之痕》，DOMO小組首次以電影的編劇手法，在劇情中加入刻劃入微的內心描寫，配合曲折疊宕的情節轉折、悽美動人之音樂襯托，讓許多玩家忍不住隨之落淚。



◆ 軒轅劍肆



到了第六作《軒轅劍肆》，DOMO小組又嘗試了一個大膽題材，以全新「3D即時運算」的形態呈現遊戲，帶給國內RPG前所未見之中國風古代科幻兵器的視覺新震撼！而3D引擎將水墨畫風完美呈現，彷彿置身於如詩如畫、古意盎然的世界。初登場的天書系統，更讓玩家們在享受煉化樂趣的同時，也擁有了建造自我風格城鎮的成就感。而其劇情也別於以往作品的傷感哀慟，加入許多幽默詼諧的橋段，令人莞爾。

◆ 軒轅劍外傳～蒼之濤

第七作《軒轅劍外傳～蒼之濤》，DOMO小組將木甲術大進化，木甲系統讓玩家自由選擇欲讓雲狐學習的技能。而攻擊特效也首次使用戰鬥動畫，呈現全新的視覺享受！其後隨著劇情視點的不同，更能操作不同主角進行遊戲。弔詭的角色關係，刻劃入微的情感描述，巧妙結合歷史事件的故事情節，悽美動人的音樂，精緻細膩的過場動畫，至今仍讓許多玩家熱烈討論。

回顧過《軒轅劍》系列作品後，大宇資訊DOMO小組即將於今年推出的《軒轅劍伍》，又將會是怎樣的一部創新大作呢？



最古老的地理書　山海經

在天地開闢之前，宇宙不過是混混沌沌的一團氣，沒有光也沒有聲音。而後盤古開天闢地，天地初開。以後，天每日高出一丈，地每天加厚一丈，成就了現在的世界。當時的世間只有神魔統治，在女媧造人之後，才開創了人族與神魔共存的時代。起初人族的活動範圍不大，和神魔之間倒也相安無事。但是逐漸地，人族快速的發展和大量的開墾，縮小了神與魔的生存空間……

此時，諸神指定了一個神權之子：炎帝，藉以來領導人族。人族則將諸神分成了兩類，稱協助自己的神為善神；稱協助妖魔的神為惡神。後來人族與妖魔為了生存，不斷相互征戰著。人、魔大戰持續了很久，諸神為了平息爭端，因此協議停戰，便以東皇鐘創立另一個可以生存的世界，稱為山海界，並將人族以外的種族全數遷移。而後，人族共推一名軒轅民成為共主，將持續危害人族的非民移至山海界中。於阪泉之戰結束後，諸神誓言從此不再插手軒轅界之事，交由人族自生自滅。


氣勢磅礡、稱霸一方的玄武國，乃是四靈諸侯之一。


奇形怪狀的植物充斥在這座森林中，讓人感到氣氛詭異，危機四伏。


青龍一族同是四靈諸侯之一，他們在山海界裡到底身負什麼樣的重責大任呢？

被諸神移入山海界內的非民種族，個個獨具特色：有的力大無窮，有的人面魚身，其中還包含了以炎帝為首的四靈諸候。初入山海界的四靈諸候們，在混亂的局勢中又遇從天而降的火妖襲擊，四靈諸候以「禁咒」封印火妖後，從此於山海界中各據一方，彼此互不干涉。時光荏苒，物換星移，千百年之後的山海界又再次經歷一波動盪。氣候異變，炎熱難耐，萬物停止生長，更有某種陰謀在各族間展開。而此時出現在這樣不安的世界之中的軒轅民，究竟代表著何種意涵呢？而《軒轅劍伍》就即將帶領玩家前進山海界，去了解其中到底發生了哪些事件。為了給玩家更豐富的山海界世界觀，DOMO小組詳加考據了中國最古老的地理書－「山海經」，所以玩家在《軒轅劍伍》當中看到的種種風景人物，都是由參考「山海經」而描繪出來的，讓玩家可以直接在遊戲中遊歷「山海經」的世界。


這個聖龍光影星耀法陣存在什麼樣的秘密，對於山海界來說，到底是幫助？還是破壞？


難道這次又要下海探險嗎？不識水性的玩家們可要小心了！

採用「時間閘」半即時制戰鬥模式



戰鬥介面介紹

戰鬥的進行方式取決於半即時制的「時間閘」的運作，我方的角色圖示（上層）與敵人圖示（下層）會出現在於「時間閘」上，攻防順序是依照個別的速度能力決定，速度能力影響的因素包括：裝備、術法以及提升等級。當圖示向右移動至底端，便可採取行動，而採取行動時，時間是暫停的，玩家可以仔細思考如何克敵制勝。我方角色的訊息欄中，有著幾項資訊，包括姓名、等級、血量、靈力或體力，以及絕技點，其中使用術法將消耗「靈力」值，使用招式則消耗「體力」值，大絕招則消耗「絕技」點。

當玩家使用角色時會發現，每個角色的能力值會依照等級與屬性不同決定之能力的上限值，若想要加強或是增加額外屬性數值時，可以使用物品、術法以及升級的方式來獲得。

術法或招式的使用次數取決於靈力與體力的多寡，而靈力與體力又與等級相關，因為等級的提升，靈力值與體力值就會增加，則使用術法與招式的次數就會增加，或是使用威力更強的術法或招式。比較特別的是，由於每位角色的絕招都極具破壞與殺傷力，甚至是具有全體攻擊的能力，所以每升一次等級只能得到一個絕技點，而每一個絕技點只可以使用一次大絕招，所以要特別審慎使用。



最底下資訊框內有顯示角色的等級、血量、靈力或體力、以及絕技點

值得信賴的「夥伴」系統

由於山海界中的種族眾多，所以主角一路上會將遭遇到各式各樣的人，將有機會加入隊伍中一同冒險。因此在本代作品裡出現的戰鬥角色數量，已成為歷代作品之最！每個夥伴都擁有不同的特性，將使戰鬥中的變化更多元！隊伍中最多共可以帶八人，戰鬥時會有4個站在前排直接參與戰鬥，後排4個則是預備角色。更換隊伍成員可以利用主介面的「更換隊伍」，以及戰鬥中的「隊伍」指令來換人。若戰鬥中發生了人員陣亡或是受傷過重無法進行戰鬥，則可經過此指令來進行替換人員，讓戰鬥能夠順利的進行下去。換人會消耗一回合，並且與氣勢的平均增減有關。不過所有角色均不會因此自動回復各項能力值，必須要使用術法、物品或升級才可回復。所以建議玩家最好保持一人身上有足夠的道具或是有相關的術法可進行救援哦！



每場戰鬥允許4人站在前線戰鬥



玩家可以隨時更換隊伍成員

影響戰鬥攻防的「氣勢」系統

大家一定很清楚地發現，在戰鬥畫面上左右各有一條數值，那就是這次《軒轅劍伍》系統中除了夥伴之外，另一個新的設計一「氣勢」，將在戰鬥中影響著攻防的優劣勢。每個角色都有其基礎氣勢值，只有進行戰鬥的前排4人才會被計算氣勢值。氣勢一開始的初始值是前排進行戰鬥角色的氣勢平均值，之後就會因絕技、暴擊、閃躲攻擊、防禦攻擊、角色死亡以及更換前排角色而有所增減；另外氣勢值與角色個性也有著密切的關係，氣勢的高低會直接影響到角色的個性反應，個性反應最直接的就是影響攻防的操作。在戰鬥中，右上角的條棒是我方隊伍氣勢表。左上角則是敵方對伍氣勢表。



左右為雙方的氣勢表

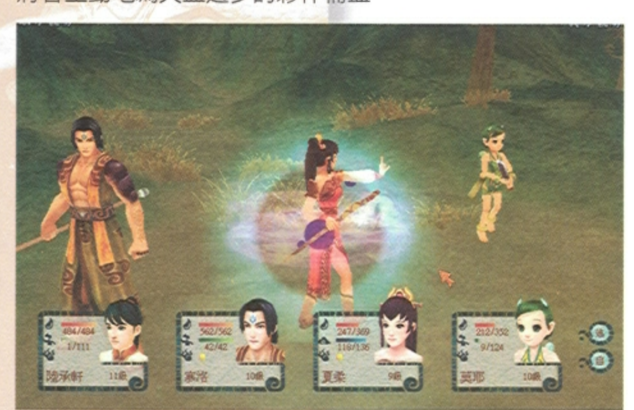


氣勢的高低會影響到攻防表現

氣勢共區分低迷、中庸、高昂、爆滿四種階段，氣勢的高低影也會響到各角色個性的不同反應。特別注意！當隊伍成員更換之際，氣勢會立刻被平均掉！玩家按照一般的攻防模式也能進行戰鬥，但如能善用氣勢系統，短短數回合間便可以將敵我優劣勢差距拉大，除了可使戰鬥更具樂趣，也更輕鬆。保持著高漲的氣勢，便能過關斬將，但高漲的氣勢也會誘發某些角色討厭的個性，所以玩家得要審慎斟酌。若玩家將心力放在氣勢系統的運用，將可以成為主導一場戰鬥的重要工具。

各具特色的夥伴個性

可以加入隊伍的夥伴角色，他們的個性表現將有10種之多，包括情義、溫柔、高傲、冷靜、熱血、膽小等等……每種個性都有不同的戰鬥反應，而氣勢的高低也會引發各種個性的不同反應。舉例來說，擁有「溫柔」個性的角色，當整體的氣勢呈現「低迷」的狀況時，便會反應，他將會主動地為失血過多的夥伴補血。


當氣勢低迷時，溫柔的夏柔會幫忙補血

擁有「膽小」個性的角色，當自己的血量低於某個程度時，竟會無視於玩家對他所下的指令而自動防禦，甚至氣勢值低到某個階段時，他還會自己逃跑，脫離戰鬥，真是非常可惡的表現～

擁有「熱血」個性的角色，只要進行普通攻擊，便能為整體隊伍增加氣勢值。還會在戰鬥一開始，主動地攻擊敵人，為隊伍搶得先機。另外還有其他個性有非常特殊的反應，讓等待玩家自己在《軒轅劍5》中體驗。



熱血攻擊將會增加氣勢





年紀：十六歲
身高：170公分
體重：65公斤
國別：無
個性：情義

從小便擁有著強大的力量，可是不懂得控制，被周遭的人當成怪物般的看待，導致養成陰鬱猶疑不輕易吐露心聲的性格，後來在探索自己擁有力量與生命意義的旅程中，逐漸歷練成熟，進而立志發揮自己的力量協助他人。



年紀：十六歲
身高：165公分
體重：45公斤
國別：女子國
個性：溫柔

飄飄長髮搭配一身粉色衣裝，純潔無瑕的氣質與溫柔婉約的外表，讓人以為她手無縛雞之力，但其實體內蘊藏有相當強的靈力，與生俱來個性溫柔嫻靜，聰慧堅強，帶領著族人勇敢面對他族的侵略，希望蒼生皆能過著和平安穩的生活。



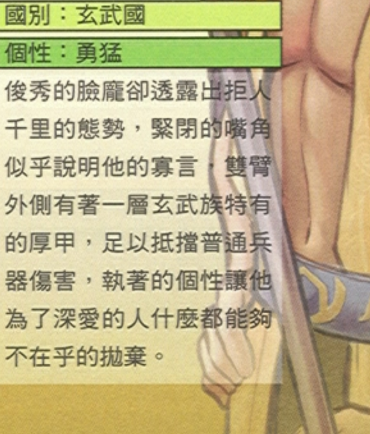
年紀：十二歲
身高：100公分
體重：30公斤
國別：青龍國
個性：熱血

微翹的短髮，可愛的臉孔，頭上長有兩隻短角，背上的龍翅只能飛行一小段距離，個性莽撞而衝動，對於青龍聖者有著莫名崇拜，常因沉不住氣而搞砸許多事，不過還是很受族人的喜愛，單純的個性讓她絲毫不會煩惱任何事太久。



年紀：二十歲
身高：182公分
體重：83公斤
國別：玄武國
個性：勇猛

俊秀的臉龐卻透露出拒人千里的態勢，緊閉的嘴角似乎說明他的寡言，雙臂外側有著一層玄武族特有的厚甲，足以抵擋普通兵器傷害，執著的個性讓他為了深愛的人什麼都能夠不在乎的拋棄。



重要夥伴介紹



國別：毛民國	個性：愚鈍

單純質樸的性格，豪爽而沒有心機。不喜歡與人爭執和動腦筋思考，總是順著別人的意思，但若有重視的人事物之時，會異常執著的保護。編按：原畫看來很大隻的福，以目前測試版遊戲中看來，已經變小變可愛了，這樣看起來蠻討喜的。



國別：氐人國	個性：冷靜

熱心助人，遇人有危難，必定傾囊相助。醉心於各種醫學技術，因此常外出雲遊，四處學習。隨遇而安的個性讓他不過於擔心身邊的人事物。

BOSS怪物介紹



根據記載，蠱雕身體像巨獅，四足，青鳥頭，頭上長角，羽毛覆蓋全身，紅尾巴。從古便棲息於毛民國附近的森林中，但莫名的旱災驚動了牠，也因此造成毛民國生存環境的動盪。



古名鯈鱅，是一種在山海界玄海裡常見的巨型生物，因長久的自相殘殺，現在只剩少數存活於一些大型水洞之中，雖然以翠綠水草為生，但卻凶暴成性，會攻擊接近他的其他生物，就算是同類也一樣。



國別：周僥國	個性：情義

具有比平常超出的責任感，積極的處理自己認為該完成的事，因此常會把別人的事也攬在身上，過分謙虛的個性，認為自己永遠學不夠，因此努力的學習讓他欽羨的對象。



國別：奇肱國	個性：狡猾

雖然是奇肱族近來難見的天才，但好勝的個性，讓他常與旁人發生爭執，孤獨的他在沒有比較之下更以為自己技術高超，另急躁的個性也讓他急於試驗自己未完成的工藝品，以致於常造成大烏龍。



是一種召喚靈，全身由火焰組成，沒有自我意識，完全聽命於將他召喚成形的施術者。

國家及場景介紹

青龍國

青龍國是千餘年前的青龍聖者運用本身操縱植物的能力，凝聚建造而出。由於位處建木之頂，因此擁有遺世之都的別名。青龍族是炎帝四靈諸侯之一，其族青髮龍角，臂間龍鱗，壽命比起其他國別要長得多，俱有控制植物的力量，且不喜歡跟外族打交道。世代聽從聖者吩咐，守護著某個傳說。


開發中畫面


開發中畫面

女子國

典故來由：山海經．海外西經－兩女子居，水周之。

女子國位於西部草原北方，國內純女無男，傳說是因其國婦人入浴黃池，出即懷妊矣。若生男子，三歲輒死的緣故。城鎮風格為奇幻式的中國風建築，多以淡粉紅色等柔和暖色系顏色為主，並種植大片的小花小草造景點綴城內。女子族形象屬柔，擅長輔助回復法術。為解決因氣候炎熱引發的食糧問題，而加入了西方同盟的勢力，在同盟中屬於後援補給部隊，負責救援與運送物資。

玄武國

玄武國位於玄海的一個島嶼之上，島中有天然的港口和半月形防波堤渾然天成是最大的地理景觀，島上建築物倚山面海而建。目前遇到的危機，是世子失蹤，而出現內亂問題。玄武族也是炎帝四靈諸侯之一，其族民特色是臂上有玄甲，並因擁有某種特殊的技能，所以能不靠外力直接入海。


開發中畫面

毛民國

典故來由：山海經．大荒北經－其人體半生毛，若矢鏃也。

毛民國座落在某森林裡的山腳下的一塊黃土高地，房屋多為山洞所挖出來，廣場有隻大鳥雕像為其特徵。毛民族人全身上下片佈毛髮，說話口齒不清，只會用簡單的字語來溝通，靠著週遭一座森林提供的果糧，過著原始而又自給自足的生活。但是最近森林裡的猛獸甦醒，危害到毛民人的安全，國內甚至因此爆發斷糧危機。




開發中畫面

氐人國

典故來由：山海經．海內南經－其為人，人面而魚身，無足。

氐人國位於玄海之中，國內四周充滿泡沫，並有許多的珊瑚礁，貝殼類裝飾水洞存在，氐人國王是住在富麗堂皇的水晶宮殿之中，一般氐人民則住普通的貝殼屋裡。氐人族上身是人，下身是魚，擁有上天下地的本領。生活在玄海中，雖然領域性格強烈，但卻不曾與外界有任何衝突。但是近來魚人入侵玄海，不斷挑釁氐人，導致玄海底爭戰頻傳。





開發中畫面

奇肱國

典故來由：山海經．海外西經－其人一臂三目，有陰有陽，乘文馬。

奇肱國建築在山坡上，當地風終年不停的吹，因此國內四處放置許多小型的風車，成為奇肱國的特點。奇肱族人精於工藝技術，常為了便利自己的生活而造出相當多的機關來，也因此常製出預期之外的作品，而困擾不已。





周僥國

典故來由：山海經．海外南經－其為人短小，冠帶。

周僥國是擁有巨大梯田的農村國家，田裡四處種著大大小小的肉芝。國內最大的建築是堆放農物的大穀倉，村莊外圍用木樁圍成，用以防制大鳥來襲，可惜成效不彰。周僥族人身型最高三尺，最矮只有幾寸，以耕作過活。可是因為身材太小，常在耕作之時，被凶惡的大鳥襲擊叼走，所以很傷腦筋。



玄海西岸

玄海西側的海岸，為沙灘地形。沙灘上佈滿了零星的小石塊及石堆。岸邊有一條能通往玄海的小徑，但必須持有特殊物品才可進入。



開發中畫面

迷霧沼澤

此處四周皆是深不見底的泥沼澤，終年陰暗潮濕、濃霧遍佈，為吐音的棲息之地。



撰稿人＝卡妮娜　責任編輯＝賤貓　美術編輯＝ASIN

三國志11

天下霸主！誰與爭鋒！

遊戲資訊	
製作開發	株式會社光榮（KOEI）
國內代理	台灣光榮
遊戲類型	回合策略
遊戲售價	未定
語言版本	中文版
發行日期	2006年暑假

系統需求	
CPU	PentiumIII 1GHz以上
記憶體	256MB以上
硬　碟	2GB以上硬碟空間
顯示卡	32MB以上VRAM、對應DirectX9.0c以上的3D加速卡

說到《三國志》系列的遊戲，就會讓大家想起是製作出許多好玩的《三國志》系列遊戲的KOEI公司。而出了很多代的《三國志》系列是KOEI公司取材自古典小說名作「三國演義」所製作的策略模擬遊戲，以中國東漢末年三國割據的歷史題材為主題，融合國政經營與謀略戰爭的要素。





註：本報導中遊戲畫面皆為日文版畫面，此次台灣光榮代理的則是中文版。

大受好評的《三國志》系列最新作登場!!

玩家將扮演著活躍於三國時代割據一方的諸侯，就是要為了統一天下成就霸業而努力。本次預定推出的《三國志11》，是系列作第11代的作品，是KOEI公司首度採用了3D繪圖方式來構成。遊戲主要操作畫面的中國大陸地圖採用與《信長之野望 革新》類似的連貫單一大地圖，以中國傳統水墨畫風格的3D繪圖方式呈現，並具備四季的變化，讓玩家體驗如詩如畫般的中國山水風光。玩家將可以在地



▲華麗的中國傳統墨水化的表現，讓此遊戲的樂趣又添上一筆。



▲雖然已經將字幕轉成中文，不過中文語音讓人玩起來感覺相當親切。

圖上自由進行各種設施的建設，將領地與城市發展成自己喜歡的風貌。

此外，這次遊戲中跟以往有一點不同之處，就是在日文版時採用了讓人相當親切的中文語音，為了要更能突顯出中國歷史，因此KOEI公司下了非常大的苦心，不放棄任何能讓玩家進行遊戲時享受遊戲的精華。此外，再配合許多配音者精心所配置的聲音，讓遊戲玩起來更加有趣。

讓人放心的單一回合制

這次依然將內政跟軍事合併，不過跟《三國志10》不一樣的地方，就是不再以即時制的方式來進行遊戲，而是以玩家當時所擁有多少行動力是來計算進行的時間。而什麼叫做行動力呢？如何計算所進行的次數呢？譬如說，當玩家選擇城池較少的君主來進行遊戲時，在畫面的左上角會出現許多數字，那裡會寫著行動力跟技巧兩個數字。行動力就是玩家所能進行的計算值，而技巧則是能讓玩家進行某些事務的計算值。



▲沒有想到只不過幾回合沒做事情，就將行動力累積到255，這樣實在太浪費了啊。



▲有效的利用行動力果然才是正確的，這樣的話就不會敵人來侵略我們。

舉例來說，當玩家擁有56點行動力的時候，執行軍事指令下的訓練指令，而花費了20點的行動力，所剩餘下來的行動力就玩家來能繼續使用的行動力。一旦到無法再執行任何指令的時候，就表示這回合即將結束行動，所以該如何去規劃行動力的使用，這就是此遊戲艱深困難之處。另外，當玩家所攻下的城池越多，相對的，所擁有的行動力就越多，所以只要遊戲進行到後期，基本上是不用怕行動力花費殆盡。

建國的根本—技巧點數

只要玩家下達指令，在增進國力的同時，也能提升該國的技巧點數。此點數適用於都市指令下的技巧研究指令，以及君主指令下的仲介指令。為何將技巧點數稱作建國的根本呢？玩家可能會發現到，所謂的「技巧研究」，就是發展國家許多大大小小的事物，像是兵種的進化與開發，或是城池的防禦強化等等，都是在這個指令下來進行的。進行時需要人才來執行，而進行的時間由執行人員的能力來判斷長久。此外，所能開發的項目，每個項目都有四個階段，而每個階段的差異性都相當的大，因此若是存有技巧點數就積極的研發吧！



◀仲介點數裡面有義兄弟結拜與婚姻，若是執行的話會有意想不到的結果喔！



◀好好地想要從哪裡下手去研究，這樣才是最好效又最好的選擇。

✻技巧研究所能開發的項目

研究項目	等級一	等級二	等級三	等級四
槍兵	槍兵鍛鍊	兵糧襲擊	奇襲	精鋭槍兵
戟兵	戟兵鍛鍊	矢盾	大盾	精鋭戟兵
弩兵	弩兵鍛鍊	應射	強弩	精鋭弩兵
騎兵	騎兵鍛鍊	良馬產出	騎射	精鋭騎兵
鍊兵	熟練兵	難所行軍	軍制改革	雲梯
發明	車軸強化	石造建築	投石開發	霹靂
防衛	工兵育成	施設強化	城壁強化	防衛強化
火攻	木獸開發	神火計	火藥鍊成	爆藥鍊成

以上的表格應該就能很清楚的了解「技巧研究」是相當重要的，當然所花費的技巧點數、金額、行動力以及人力等，而花費非常多的資源，因此在執行時請依照現況來去執行。

另一項建國的基礎—開發

一旦將敵國或沒有人管理的城池給佔據下來，那當然要先做好城池的開發才行，因此玩家得使用開發指令來進行設施的建設。說到建立設施，在每一代系列中都是相當重要的一環，沒有設施就沒有國力，沒有國力就沒辦法抵抗外敵，這可是《三國志11》裡頭必須要去做的事。在開發指令裡頭，有著約九種開發設施，每一項都相當的重要。像是少了兵舍就沒辦法徵兵，或是沒了鍛冶就無法生產武器，這些都會大大的影響玩家再擴張領土的一些行動。

玩家所能開發的有市場、農田、兵舍、鍛冶、馬舍、工房、造船、造幣、穀倉九種，依照順序來看就能了解每項的建設順序。玩家一開始必須先建造市場跟農田，不過在這裡必須要知道的是，在建設市場時巧妙地運用造幣的話，所賺取的金錢就相對的更多。而農田也是一樣，好好地利用穀倉的話，也能多收入不少糧食呢。



◀好好的規劃所要蓋的建設項目，蓋得好的話，金錢與糧食收入將以倍數成長。

擴張領土的重要性

在戰爭方面，本代中將會有多樣化的兵種與武裝登場，包括劍、槍、戟、弩、軍馬、衝車、井闌、木獸、投石車、走舸、樓船、鬥艦等，每種兵科都會具備獨特的戰法，並可透過本代新增的「技巧研究」，來提昇強化兵種的威力。另外，這次也增加了兵種之間的互剋性，像是槍兵剋騎兵、戟兵剋槍兵、騎兵剋戟兵，因此再對付什麼樣的兵種時，得要好好的仔細思考會比較好。

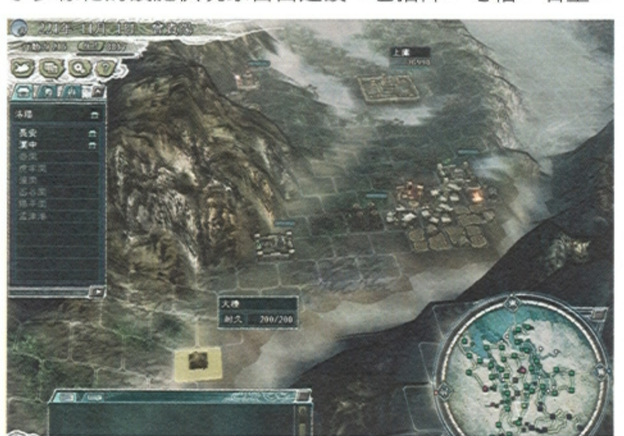
此外，衝車和井闌是一開始玩家可以使用的兵器種類，一旦玩家利用「技巧研究」來提升的話，衝車就會變成威力強大的工程兵器「木獸」，而井闌就會變成攻守皆優的「投石車」等。這些兵器對整體的戰略性來說，可是會左右整個戰局，因此希望能夠優先提升這些兵器會比較好。



▲老實說，進攻就是防守一點也不為過，想要守好家園就先擴張領土吧！

進攻防守的最佳堡壘

說到該如何好好守住自己的城池呢？只要有效的利用軍事設施的話就大可放心。在軍事設施方面，同樣也提供了多樣化的設施供玩家自由建設，包括陣、弓櫓、石壁、投石台、太鼓台、軍樂台、石兵八陣等，提供攻擊、防禦、補給等多項功能。不管在防守上或是侵略他人領土時，像是弓櫓、太鼓台、軍樂台這三項能幫助玩家相當大的成果。另外要提到的就是弓櫓，只要透過「技巧研究」的話，就會進化成連弩櫓，除了射擊距離變遠之外，就連攻擊威力也強化許多，在此推薦給玩家使用。



▲在自家或是重要道路上蓋屬於自己的軍事設施，便能有阻嚇及防禦的作用。

還有，若是要考慮續戰性的話，就要城池附近建設太鼓台、軍樂台以及陣這三項軍事設施。像是太鼓台能夠增加在地圖上兩格內的部隊的攻擊力，而軍樂台則是能每回合恢復兩格內的部隊的氣力，陣的話則是將接鄰部隊的減少兵糧使用量。從這裡就可以看的出來，每一項軍事設施在戰略中幾乎都用得到，所以當金錢充裕的時候，就盡量去建設吧。有一點要注意的地方，所能建設的軍事設施是有距離上的限制，也就是說，在離城池兩格外建設之後，必須在所建設的軍事設施的兩個距離外才能再建設。還有地形土壤的限制，這些規範可要好好的去注意才行呢。

善用人才＝戰場常勝軍

想要好好的打一場勝仗，在人才的運用就變得相當重要。有了之前的建設再加上好的開發及研究，那麼所剩的臨門一腳就是找到好的人才。大家都知道蜀的名將「諸葛亮」軍師吧!!在這《三國志11》裡頭依然不負眾望，除了擁有強大的能力值之外，還有著優秀的個人特技，可說是在本代最強的角色也不為過。當然，除了諸葛亮之外，像是趙雲等名將也是玩家必須網羅的對象，畢竟與這些名將對敵不是件好事。

不過，在某些劇本內玩家並非一開始能夠直接擁有這些將領，那麼就必須經過一場硬戰，才能夠有機會得到這些將領。為了能夠讓戰爭順利發展下去，玩家就得好好的利用人材指令中的「人材探索」和「武將登用」。人材探索是能夠在目前所在的城池中，找尋到所在野的武將們，只是，並非找到之後就會乖乖加入我軍，若是所說服的武將與所要說服的武將之間向性不好，那麼所能說服的機率就會大大的降低。所以有時聽從軍師的意見，反而會比較好。而武將登用的話，就是將對於自己國家已感到厭倦的武將給說服過來，就是所謂忠誠度低的武將。讓敵對國家少了一個武將，也就是讓自己多了一個機會，所以盡量使用這兩個指令吧。

有效的武將配置能看到獲勝機會

在出征的時候，除了要選擇兵種、士兵數量、金錢跟糧食，還要選擇出兵的武將。這次加入了副將制度，以往都只能由一位武將帶兵出征，就會發現無用的武將相當的多，但是這次就不會發生這樣的問題了。依照官階、功勳來決定主將位置，所以若是讓能力較差的武將來當主將的話，即使副將能力再好，也無法彌補部隊的能力，這點要特別注意。此外，副將的個人特技會應用在部隊之中，也就是說，除了主將的個人特技外，部隊就會最多擁有三個個人特技。好好的選擇武將來出征，可說是一件大事。附帶一點說明，兵種的選擇在之前已經提過，裡頭有種基本兵種「劍兵」，除非在沒有兵器的情況下又遭受敵軍威脅，不然不建議出征使用，因為能力值與其他兵種相差太多，所以這一點要千萬記住。



▲出征時一定要算好糧食的使用時間，若是不小心斷糧的話，可是會強迫消滅士兵數量喔。

單挑與舌戰

這次在《三國志11》之中，延續了能突顯武將個人風格的單挑與舌戰這兩部分，而且還以完全3D化的方式全新呈現在大家的眼前。生動細緻的演出，並具備多樣化的攻防方式，可是會讓玩家們看的目不轉睛。單挑的時候，裡頭除了威力強大的必殺技之外，還可以呼叫生死與共的戰友來助一臂之力，重現演義中「劉、關、張三英戰呂布」的名場面。另外，舌戰會因為時勢所流行的討論項目不同，來間接影響舌戰的進攻選項。



◀如此華麗的單挑畫面，是不是讓您看的非常心動呢？



◀沒想到一下子就被秒殺，看來能力的差異性也是相當重要的囉？

眾多劇本以及推薦劇本

本代遊戲中提供了公元184年的「黃巾之亂」起至225年「南蠻征伐」共7個歷史劇本，以及「英雄集結」虛構劇本，共8個劇本讓玩家選擇。另外，在推薦劇本中，擁有8個歷史劇本提供玩家來玩，這部分跟前面所提到的7個歷史劇本不同之處，就是在於推薦劇本裡頭不得使用新君主，以及選擇所推薦的君主以外的角色。假如想要享受歷史劇本，而且還要自行選擇君主的話，那就不要選擇推薦劇本來進行遊戲。

❁8個推薦劇本一欄

年份	劇本名稱	使用君主	難易度
190年1月	曹操拳兵	曹操	☆☆☆
190年1月	魔王降臨	董卓	☆☆
194年6月	飛將亂舞	呂布	☆☆☆☆
194年6月	小霸王出陣	孫策	☆☆☆
200年1月	官渡之戰	曹操	☆☆☆
207年9月	劉備飛躍	劉備	☆☆☆☆☆
211年7月	劉備入蜀	劉備	☆☆
225年7月	蠻王崛起	孟獲	☆☆☆☆☆



◀這就是所謂的推薦劇本，只能用推薦的君主來進行遊戲，想要使用別的君主就玩眾多劇本吧。

想玩什麼就玩什麼

創立新武將可說是近期的《三國志》系列中一定會有的功能，當然在《三國志11》裡頭也是有的。只要玩家在一開始的進入畫面，選擇設定之後，就能看到「新武將登錄」的選項。裡頭擁有174男女武將的面貌，比以往系列作還要多。這次也加入了語音的選擇，大致上分成小心、冷靜、剛膽、豬突四種，玩家依照心中所要設定的武將，來選擇這些語音部分。另外，這次單挑採用完全3D化的關係，在角色身型上也能自由選擇，這部分可別忘記了喔。創造出屬於自己的武將，一同於歷史武將們一同上戰場殺敵，可說是相當爽快的事，玩家不妨試試看喔！

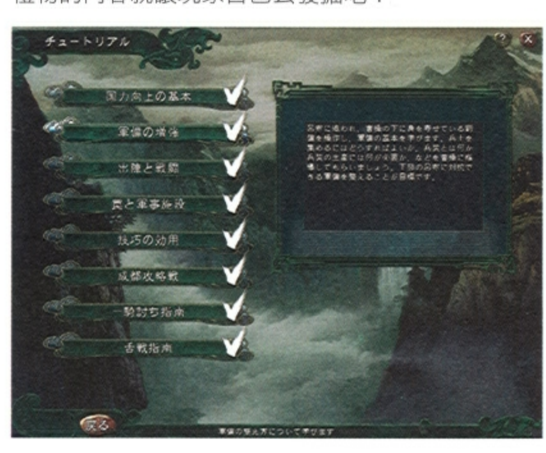


◀除了基本的臉可以選之外，好像還有兩種系列的臉也能提供玩家選擇！

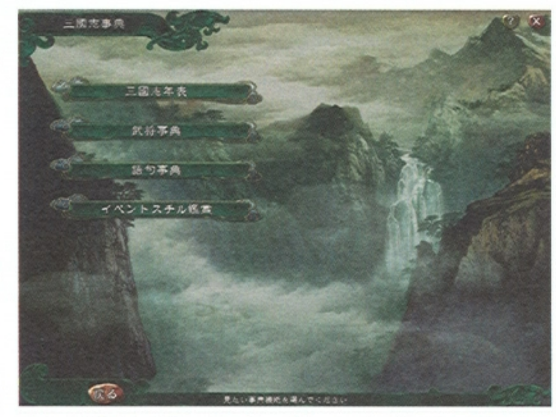
耐人尋味的教學模式

想要一開始就能讓遊戲上手幾乎是不可能的，尤其是第一次玩本系列遊戲的玩家，更是要先去玩《三國志11》的教學模式才可以。這次的教學模式相當有趣，是藉由劉備這號人物來成為各項目的達人為主旨。在教學模式中，劉備從什麼不會到成為各項目的達人，這必須要玩家一個個去認識指令的用法、基本的操作方式等等，再加上通過最後的考驗，就可熟練整款遊戲的操作方式。

而這次的教學模式不只有教導而已，每過兩關就可以得到一些禮物，這些禮物便是未來幫助玩家的最佳利器。禮物的內容就讓玩家自己去發掘吧！



◀玩完教學模式之後，便能成為初學者的達人，嘗試看看吧！



◀有著不同方式的查詢方法，想要看哪一種就利用想要的查詢方法吧。

設定模式的附加功能

玩了一段時間之後，玩家便可以到開頭畫面，選擇設定之後，進入BGM鑑賞就可以輕鬆享受好聽的音樂。裡頭一共擁有24首音樂，每一首都是KOEI公司所精心製作的，所以就好好享受這些好聽的音樂吧。另外，只玩遊戲可能無法認識裡頭的角色們之間的關係？或是這些事件是為何引發的？玩家可以透過三國志事典這項功能，來一一認識三國志裡頭的人物、事件，就連在那個時期常見的用語，都可以在這裡面好好的認識一番。還有，在遊戲中會出現的所有事件，也可以透過這裡來確認哪些事件已發生過。若是全部30件事件都發生的話，玩家可以得到一件意想不到的禮物喔。



◀只要好好的調整就能達到最佳效果，不過在調整前先查查看自己的PC等級吧！

讓遊戲更好玩

遊戲本身做的好事最基本的，不過若是達成一些條件的話，便可以讓遊戲更好玩。當然，這部分牽涉到PC本身的基本架構，若不能達成依然可以進行遊戲。玩家可以到設定下的環境設定裡頭，依照自己電腦的等級做一些細部的調整。像是畫面的品質，或是貼圖效果、遊戲內容是否壓縮等等，都是讓遊戲畫面更加漂亮。當然，這些調整也有可能會間接影響到遊戲所進行的速度，若是本來電腦的等級不是很高的話，就建議用基本的環境設定就可以了，千萬不要勉強來做調整，這一點請特別注意。

責任編輯＝史畢子　美術編輯＝emily

天下霸圖貳

門派經營策略經典

遊戲資訊	
製作開發	光譜資訊
國內代理	光譜資訊
遊戲類型	策略經營
遊戲售價	未定
語言版本	中文版
發行日期	2006年8月

系統需求	
CPU	未定
記憶體	未定
硬　碟	未定
顯示卡	未定
光碟機	未定
音效卡	未定

有別於一般武俠題材的RPG遊戲，《天下霸圖》是一款玩法相當特別的武俠門派經營遊戲，因此在三年前推出時，曾在市場上造成轟動，並獲得廣大玩家們的支持。直到今日，各大遊戲討論板中，仍可見到玩家們對這款遊戲的熱烈迴響。現在，《天下霸圖》即將推出續作－《天下霸圖2》了，且讓我們先睹為快，看看這款曾經獲得2004年GAMESTAR最佳國產策略遊戲之續作中，有哪些驚人的遊戲內容？

註＝※本報導遊戲圖皆為開發中圖片


九龍渡之景色


松根居之景色

全面體驗經營門派的過程



派弟子出去行走江湖，才有機會聽聞重要消息！

相較於前一代，《天下霸圖2》在經營部份有著更多的著墨。除了傳統以招收弟子、鑽研武學、勤練武功，然後傾全力以武力一統江湖的精武之道外；這次更多了生產、囤積、運鏢、販售的致富之道，以及行走江湖，解決各種事件的任俠之道。由於資源種類增加為米糧、肉品、皮革、藥材、金礦、鐵礦、木材，總共有七類，因此遊戲中的經濟體系也隨之豐富化，依據各地點先天上的差異，玩家可以建構出最合適的生產系統，並利用時機賤買貴賣。例如在土質肥沃的洞庭湖種植米糧，並以此為原料供應牧場生產皮革及肉品，再將肉品運至獲利最高的應天府販售，回程則載運該處所盛產之鐵礦，然後生產精良之刀劍，再運至交州等技術力較低之處販售，只要運鏢時不被截鏢，便能由此賺取豐厚的利潤，成為江湖中有錢的門派。門派有錢，不僅弟子可以天天吃肉，提高基本屬性，還能購置最好的裝備及更多的丹藥暗器，與其他門派建立友誼也不愁沒錢可送喔！



庫房中的東西要保管好，以免遭到其他門派派人竊取！

門派經營地圖示意圖

森林區

正廳

城鎮區

設施區

礦區

設施區	門派興建各種設施的地區，建地越大，能蓋的設施就越多，當然玩家就能招收更多弟子喔！
城鎮區	只要治安度提升，城鎮區的居民人數便會成長，玩家從事交易時就會有更多的買家。此外每個城鎮的商店都不相同，除了物價差異外，可以買到的東西也不太一樣。
森林區	玩家可在此處砍伐木材，當糧食生產不足時，也可派遣弟子來此採集可供食用的野菜，有時也會採到珍貴的藥材；除此之外，森林也是打獵的場所，不需興建牧場，玩家也可在此取得肉品及皮革，只是收獲較不穩定。
礦　區	玩家可在此開採金礦及鐵礦，不過礦源的豐缺各地不同。

各種建物介紹

建物	說明
正廳	總舵及分舵的中心，只有掌門人才能建此建物
廂房	提供弟子居住的空間
農田	種植米糧的地方，按土地肥沃程度分為高中低三級
牧場	以米糧為原料餵養牲畜，生產肉品及皮革的地方
庫房	增加放置物品倉儲空間的建物
藥圃	種植藥材的地方，按土地地氣程度分為高中低三級
丹房	煉製丹藥的場所
鑄造房	鑄造武器及暗器的場所
織造房	製作各種防具的場所
書房	撰寫武功祕笈的地方
修練室	閉關領悟新武功的地方
武場	修練內功、輕功、玄功、掌法、指法、腿法的場所
兵器場	修練拳法、刀法、劍法、棍法、暗器的場所
物品店	門派販售各種物品的店鋪
原料店	門派販售各種原料的店鋪
糧舖	民間販售米糧的店鋪
肉舖	民間販售肉品及皮革的店鋪
青草舖	民間販售藥草的店鋪
打鐵舖	民間販售武器及暗器的店鋪
衣飾舖	民間販售各種防具的店鋪
藥舖	民間販售丹藥的店鋪
材料舖	民間販售各種資源的店鋪
書舖	民間販售武功秘笈的店鋪
宅院	有錢人的住所
民房	一般人的住所
木屋	窮人的住所
農戶	農民的住所，增加米糧供應量
獵戶	獵人的住所，增加肉品及皮革供應量
樵戶	樵夫的住所，增加木材供應量
礦屋	礦工的住所，增加金礦及鐵礦的供應量

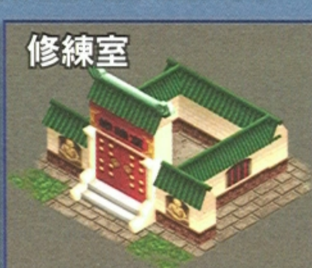
建物示意圖

目前研發小組還在緊鑼密鼓的趕工遊戲，目前只有8個建築物可以曝光，底下讓我們來看看遊戲中建築物是長怎樣：

















上盤虛晃一招，引敵人下盤破綻盡露，趁機攻其要害！

八大門派逐鹿江湖

在遊戲中，玩家共有八大門派可供選擇，每個門派不僅擁有與眾不同的武功系統，並且先天所具備的各種優勢，差異性也將更為顯著。除此之外，遊戲中還有許多玩家無法扮演的勢力，如在北方邊境肆虐的蒙古韃子；到處剝削百姓民脂民膏，並不斷消滅異己的錦衣衛；來自東瀛，與倭寇共同進犯中原的伊賀忍眾；還有在各處據地為王的山賊；以及海沙、巨鯨、飛虎、星宿等等江湖中勢力較小的門派。除了選擇既有門派以外，玩家同樣也能以自創門派來進行遊戲，這次可選擇的掌門人數高達六位，各有不同的故事喔！由於內容的豐富化，玩家不但將面對較前代更為詭譎多變的江湖形勢，還增加許多突發事件的挑戰，想要一統江湖可得更加努力了！



8大門派勢力剖析

少林寺

不但擁有廣大建地可供利用，且武功威力最為剛猛，尤其在拳法、棍法及武功心法方面，加上少林寺刻苦清修的生活，造就少林弟子強健過人的體魄。除此之外，少林寺總舵位於相對安全的嵩山地區，並擁有武林中最高的名聲，對於入門玩家而言，是較容易上手的選擇。

武當派

武當不僅劍法勁邁，加上四兩撥千金、借力使力的太極武學，使其掌法及內力均有獨到之處。此外武當派威名遠播，能夠吸收到不願出家但資質極為優秀的弟子。然而武當地處正邪勢力交戰之處，初期易遭攻擊，且向外擴張不易，是選擇武當的玩家所必須面對的難題。

魔教

是邪派勢力的龍頭，不僅擁有數量龐大的分舵及教眾，並且教中好手如雲，足以與少林武當兩派抗衡。魔教武功長於攻擊，尤以刀法及腿法為最，所收弟子以學習輕功及兵器較擅長，然而魔教規模宏大之後，教中弟子良莠不齊，弊端叢生，致使惡名昭彰，不僅不易收到資質兼備的好弟子，且易遭官兵圍剿，是在玩法上相當特殊的門派。

丐幫

弟子人數多，且位於資源豐富的通都大邑是丐幫的兩大特色。由於弟子人數多，物資方面的累積就不成問題；而地處大都市，買賣營生及招收弟子都比其他門派更加容易。只是丐幫由於幫派本身的特性使然，想收到好弟子就比其他門派困難些。武學方面，作為鎮幫之寶的降龍十八掌及打狗棒法威震武林，只是出招耗力頗巨，非內力高強者無法用之。



英雄門

英雄門是來自西域的門派，為了顛覆中原武林，使明朝的江山動搖，因而採取招降納叛的方式，收容來自中原各大派的叛徒，並吸收小門派，因此英雄門武功最多最雜，可謂集武學之大成。然而由於英雄門招降納叛的作風，使其成為中原武林正邪各派之公敵，是正是邪、是敵是友，玩家有非常多的操作空間。

神農幫

是江湖中最擅長用藥的門派，不僅懂得用藥，而且地處盛產藥材的長白山，因此雖然武功不強，但靠著服食丹藥，神農弟子個個頭好壯壯，遇到高手攻擊時，抱持著「他強由他強，我自一口真氣足」的態度，說不定仍有獲勝的機會。神農幫地處遠離中原的東北之地，在捲入中原紛爭前，玩家絕對有充足的機會讓弟子們補藥吃到飽！

峨嵋派

峨嵋派雖然只收女弟子，然而巾幗不讓鬚眉，她們以女性靈巧多變特質，彌補先天體質上的弱點，因而發展出獨特的峨嵋武學。劍法、指法、療傷之法為峨嵋武學的三大特色，以輔助型的武功強化攻擊並降低損傷的概念，讓峨嵋女俠們的各種劍陣，令武林高手傷透腦筋呢！

巫山派

與峨嵋派同樣只收女弟子，但這些苗族姑娘們可不是好惹的，暗器、毒藥和快刀，每一種工夫都令江湖好漢為之喪膽，所以江湖中有云：「寧下地獄，莫上巫山」。由於巫山派與勢力龐大的盟友魔教相鄰，因此地理位置上可說無後顧之憂，然而面對少林、武當、峨嵋等門派的正面威脅，必須盡快生產足夠的暗器刀械，才能以先天的優勢化險為夷。

天下武學百花齊放　誰能獨領風騷！

　　武學系統是《天下霸圖2》最重要的特色，而這次將有兩百種以上的武學讓玩家鑽研，此外八大門派都有自己專屬的武功，而且各有特色。俗話說得好：「文無第一，武無第二」，看誰能靠著門派絕學，成為武林爭霸的勝利者！



門派	特色
少林寺	天下武功出少林，少林寺的拳腳功夫威力遠勝其他們派，獨門的內功心法易筋經能大幅提昇武功的傷害力，還有外家硬功金剛不滅身，水火不傷，刀槍不入。再配合武僧高生命力的強健體魄，少林寺是戰力非常強大的隊伍。
武當派	武當劍法天下無雙，透過劍氣攻擊還能遠距傷敵，而獨門的太極武學，借力使力，以力化力之法，更能完全反彈敵人的攻擊！攻守兼備是武當武學最大的特色。
魔　教	魔教刀法的傷害力最高，所以發招時間也最久，不過命中率卻也很高，故魔教能靠其兇殘刀法橫行武林。腿上功夫也是一流，攻擊時腿招、刀招並用更顯恐怖。
丐　幫	丐幫的降龍十八掌威力無窮，打狗棒法刁鑽無方，攻擊還能同時降低敵人的靈活度，武功盤安排的好，甚至可有連續攻擊的效果。但是每一招皆耗力甚巨，並且有一頓沒一頓的行乞生活，使得丐幫門徒不擅長打持久戰。
英雄門	嚴格來說英雄門並沒有自己的武功，完全使用各教叛徒所帶來的各派武學。正因為有機會一覽各教武功精髓，所以英雄門能用所有門派的武學截長補短組合出最強的武功盤，甚至可以自創出非常強大的武林絕學。
峨嵋派	峨嵋派只收女徒，因此先天的體魄較差，而劍法亦不如武當，但她們的獨門指法卻往往讓敵人吃盡苦頭，指法的特色就是能近身瞬間攻擊，傷害力雖低，但點中穴道就能使對手陷入麻痺、癱瘓等不利的狀態，所以絕對不能小看峨嵋英雌們的戰力。
神農幫	神農幫的武學並非上乘，由於精通人體的穴道脈絡，所以神農幫武學有很高的命中率。但神農幫傲視武林的是他們的治療玄功，還有提高治療效率的內功心法，使得神農幫非常耐打，續戰力超長，神農子弟的戰鬥韌性才是他們屹立江湖的主因。
巫山派	巫山武學特色是陰險狠辣，令人聞風喪膽。巫山暗器能無聲無息地偷襲敵人，令人難以防備，遠距離就降低對手的戰力，待近身後再用快絕無倫的巫山神女刀法解決敵人。





在「武功盤」中自行變化招式

為了能完整呈現出武功對招的真實情境，研發小組導入了上、中、下盤的功防思維，制敵破綻以造成傷害。武功招式在設計上更加細膩，不只是單純的傷害及防禦的差別而已，還有攻上、中、下盤的武功，以及對上、中、下盤的防守招式。所以在武功對決的戰鬥中，攻方就是要找到守方哪一盤漏出破綻，然後予以重擊，但是若守方成功地擋下你的攻招，待你招式一老，守方就能反守為攻。為了兼顧真實對招樂趣，以及玩家操作的便利性，研發小組獨創「武功盤」的設計，讓玩家能在平時就針對特定弟子設計最佳的攻防流程。



武功強弱固然重要，但如何利用「武功盤」讓每一招發揮淋漓盡致更是勝負關鍵！

自由將十個招式排入武功盤中

一套武功盤共有十招，就像是武者連續施展的功夫一般，如何安排這十招才能發揮這一套武功盤最大的威力，就得看玩家的武功修為了。是要連續攻擊對手的上盤，讓對手下盤露出破綻？還是分別攻擊上、中、下盤，讓對手疲於應付？是要連續舞出武當最強劍招「真武奔雷劍」，還是先用「書劍同源」大幅提升下一招劍招的威力，再出「真武奔雷劍」重創敵人？玩家可以從自己的武功簿裡，將武功排入盤中，如此與敵交手時便能依招而發。武功盤中的排列順序對招式本身威力有非常大的影響，因為某些招式能提升下一招命中率、傷害力、或者減少武功消耗，因此善用這一類的強化招式，能大幅提昇你的攻擊輸出。如果玩家武功盤安排得夠精巧，甚至可以不被中斷地連續舞出10招超強連續技！當然對手也會使盡全力攻擊你，防守的一環玩家也不能忽略。各盤的靈活度是影響防守的重要指標，每次施展防招會使各盤的靈活度下降，所謂久守必失，靈活度愈低就愈難守住，這就是防守的破綻。不過成功守住對手的攻招，會消耗對守更多的內力，當對手無法繼續攻擊時就是你反擊的契機！防守招式則由系統自動幫你判斷最適合的守招，玩家可以選怎使用或不使用哪些守招，來加強防守的效率。



給弟子一把神兵利器，馬上增加十年功力！

戰鬥中可自由切換武功盤

有時候也會遇到殺雞焉用牛刀的場面，遇到不知天高地厚的山賊，何必用到降龍十八掌？但遇到作惡多端的江湖惡人，就得拿出看家本領了。為了應付不同的情況，每個人都有六套武功盤可以設計，玩家還可以自訂每套武功盤的使用時機。當我被敵人包圍時，立刻舞出能攻擊群體的招式，將敵人逼退。追擊奄奄一息的逃兵時，則使用發招迅速的快招來完結他的性命。在一場戰鬥中，很有可能切換出三種不同的武功盤應敵，這完全看玩家如何設計與安排自己的武功盤了。



師門有難，快施展輕功趕回總舵！

此處居高臨下易於伏擊，大夥兒快散開！

令人血脈噴張的武學對決

戰鬥系統改為即時制

在戰鬥系統方面，《天下霸圖2》這次做了極大的改變，從傳統的回合制戰鬥方式，變成刺激的即時戰爭型態。所以戰鬥不再是拖泥帶水，漫無止境的回合戰，變成緊張、刺激、快節奏的武學對決！由於戰鬥是即時的，所有的攻擊和防禦都是同時發生，更考驗玩家的操作技巧和武功盤設計的優劣。不過玩家仍只需要一隻滑鼠，就可以完成所有的戰鬥操作。當然遊戲也會支援熱鍵，像是編隊、解散、單位間的迅速切換………等等，讓喜歡微操，追求精準控兵的即時戰略愛好者，能做出更複雜的戰略操作。由於戰鬥時玩家需要控制十數名弟子，研發小組特別將自動操作的部分加以強化，玩家沒有操縱到的單位，他們會依自身的情況，做出最佳的判斷。他們會主動追擊逃跑的敵人，同時也會評估敵我戰力的差異，適時地停止追擊，以免掉入敵人的陷阱。並且根據周遭的情況，自動切換到最適合的武功盤應戰，當周遭有隊友陷入困境或有危險時，他們也會主動支援或施展治療玄功，玩家再也不需要為不聰明的AI弄得手忙腳亂。



糟糕！師妹遭到浮雲寺淫僧們的圍攻，得趕緊前去解圍！

網路功能多元強化

承襲近年來光譜遊戲e化風格，本遊戲同樣提供了網路功能，玩家除了可以透過網路特有的奪寶事件，獲得各種珍奇寶物及寶石外，還可在交易網上將多餘的物品賣給其他玩家，透過網路打寶及交易，玩家便能蒐集各種加持裝備、獨特裝備及遠古套裝，讓您的門派實力大增，威震天下。此外透過網路英雄榜，您可了解自己在江湖上的實力（或者讓其他玩家了解您的實力）。本遊戲同樣也提供了「寶石宅急便」系統，玩家可將在光譜自製遊戲中，包括《麻將學園》、《青少棒揚威記2》、《三國立志傳３》、《曹操傳》等等，所獲得的寶石，轉至《天下霸圖2》中使用（當然，玩家也可以將在本遊戲獲得的寶石轉出使用）。值得一提的是，本作在網路功能中特別增加了「秘寶圖」的設計，只要在網路關卡獲得這類寶物，便能利用多餘的網路裝備熔煉出罕見的高級物品，讓您有機會創造出威震天下的神兵利器！

利用「陣文組合」系統來架陣

為了讓戰鬥增加更多的策略性，戰鬥中新增了「陣文組合」系統，就像是陣形一般，玩家的隊伍只要符合陣文組的需求，就會自動結陣，啟動陣文組效果。不同的陣文組對戰鬥有不同的加成，像是能增加拳招傷害力和臂力恢復率的「熱血」陣，或是能降低對守防禦力的「破軍」陣，能大幅提高劍招傷害與致命一擊的「劍星」陣，還有能將敵人困在中央無法逃跑的「圍城」陣，不同的陣文組需要啟動的人數也不相同，有4人陣、5人陣、6人陣、8人陣以及10人大陣。戰鬥時啟動適合的陣形，對於勝負有決定性的影響，不過要維持陣形的效果，參與結陣的弟子不能相距太遠，這需要玩家更細心的操控。所以面對同樣結陣對付你的敵人，破壞他們的陣形將是玩家的優先戰略，因為陣文組一旦消失，戰力也相對地崩解。此外如果玩家規劃得夠巧妙，可以在一組人馬身上啟動兩組、甚至三組陣文效果喔！

後述

除了在經營與戰鬥方面的改良外，《天下霸圖2》也採用最新的3D技術，使人物過招時的畫面更為華麗細緻，讓人充分感受到絕世神功的威力。此外為了增添遊戲的變化性，製作小組也設計了運鏢、奪寶、交易、討賊、愛情、復仇、打劫官府等等，豐富多樣的事件系統，讓玩家在遊戲中更能感受到精采絕倫的武俠世界。目前本遊戲正在緊鑼密鼓的製作中，預計暑假就能與玩家們見面，想要經營屬於自己的門派，挑戰一統江湖千秋大業的玩家們，千萬別錯過這款光譜年度大作喔！



交易事件考驗玩家生產、進貨及運送的能力，只要順利完成交易，獲利必定相當可觀！



責任編輯＝史畢子　美術編輯＝拖拖稿大王

遊戲資訊	
製作開發	弘煜科技事業
國內代理	弘煜科技事業
遊戲類型	戰略角色扮演類<S．RPG>
遊戲售價	未定
語言版本	中文版
發行日期	2006年7月

系統需求	
CPU	PentiumIII-550
記憶體	256M
硬碟	未定
顯示卡	32MB以上之3D加速卡(需支援DirectX)
音效卡	支援DirectX的音效卡
系統	Windows 98SE/me/2000/XP

在《風色幻想4～聖戰的終焉》結束長達四部曲的菲利斯多篇後，弘煜科技即將於今年夏天推出風色幻想最新作－《風色幻想5～赤月戰爭～》。風色製作小組為了宣示這一次《風色幻想5》代表全新的開始，在劇情、遊戲系統、操作性都做了大幅度的革新，當玩家初次接觸到《風色幻想5》之後，不單只是感受到遊戲整體上的變革，更能體會到嶄新風色幻想遊戲風格！而且最重要的是，就算您是以前從未接觸過風色幻想系列的玩家，也可以趁這全新開始的五代進入風色這廣大且深受好評的作品世界中唷！底下就為各位讀者一一介紹《風色幻想5》的內容。



Wind Fantasy 風色幻想 5 赤月戰爭

風色幻想再出擊
帶給玩家全新故事及系統

全新人物、故事的風色幻想

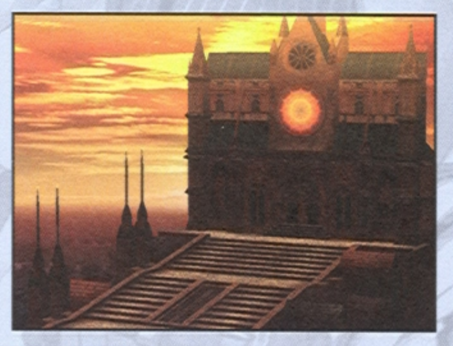
壯闊、動人的劇情一向都是風色幻想系列的遊戲特色，當然這一次《風色幻想5》（以下簡稱風5）也繼承這項優點，由於風5的故事是一個全新的開始，所以初次接觸到《風色幻想5》的新玩家們，不必擔心會因沒玩過之前的風色系列作而不瞭解整個劇情，可以相當愉快的就融入整個遊戲之中。雖然風5在人物、故事部份與過往系列沒有任何因果上的牽連，但在劇情的深度與細膩上，由風色系列頗受好評的編劇團隊所負責的新劇情之內容，依然有著不輸以往系列的宏大設定，喜歡風色系列的忠實玩家，仍可在最新的五代中享受到風色故事所帶來的感動。當然，本次的劇情最大突破就在於這次風5將會有兩名女主角登場，玩家在進行劇情之時，可與兩名女主角逐漸交流彼此的感情。而玩家在進行劇情中所做的選擇，也會影響著兩名女主角的劇情路線，而依據玩家選擇的結果差異，可是會影響著最終結局走向的分歧喔～


➡風五回歸冒險風格的劇情內容，可說相當輕鬆有趣唷～

遊戲畫面再次進化

這一次風5一樣也是採用先前《風色幻想4》使用的３Ｄ繪圖引擎，不過在歷經兩套作品的實務經驗再加入繪圖引擎新導入『Vertex Color』技術，使得風5的遊戲的場景因為場景光源的進化變得更加地細緻和華麗，無論是在沙漠、雪地或者遺跡的視覺感受，都比前作更為強烈、真實。此外製作小組在匯集玩家對於前作的戰場角度建議後，修正戰場角度的控制方式，由原先只能進行１２方向的角度切換進化成無段式角度切換、原本只能使用鍵盤來調整視角的操控方式也新增操作性最為直覺的滑鼠操作、最後還有一點就是－這次玩家不會再被戰場上礙眼的地形物困擾，當玩家在進行戰場視角的切換，當調整到某些角度時，原先會阻礙視野的場景物件將會呈現『透明』狀態，這麼一來玩家更可以清楚看清戰場上的每一處了。


⬆大量應用鏡頭效果與光影特效所呈現的戰鬥場面可說非常壯觀華麗！



更為直覺化的遊戲介面

在遊戲介面部分，風5繼承了《風色幻想4》的設計風格，然而在製作小組標榜易上手的製作理念後，在遊戲操作系統下了不少功夫，這一次在遊戲介面和操作性將比前作更為直覺化、方便。在狀態選單介面、商店購買介面部分，玩家可以清楚看到變更裝備時的人物能力數值變化；在整體的戰場介面上，可以清楚瞭解到目前的回合數，以及目前游標選擇角色的地圖座標位置，這麼一來對玩家在日後的攻略討論上會有些幫助；在戰鬥指令選單部分，風5將原先使用的半環形指令選單更改為直列式指令選單，把同性質的戰鬥指令合併在同一層欄位中，這麼一來玩家在選擇戰鬥指令的時候也會更加地明確，附帶一提，當玩家選擇戰鬥指令的時候，選單上面會秀出該指令的ＲＡＰ消耗百分比例以及剩餘的ＲＡＰ比例，相信這些資訊一定可以協助玩家進行戰術的規劃。


⬆全新感覺、全新介面的世界地圖系統將帶給玩家驚嘆的表現！



⬆華麗流暢感十足的招式動畫表現，這就是風色幻想一貫的遊戲特色

戰鬥系統重大變革！

行動順序制戰鬥系統

風5除了在劇情方面是嶄新的開端外，在遊戲的戰鬥系統部份做了大改革。為了提升遊戲的戰略性，讓玩家真實感受到戰略角色扮演應有的遊戲難度，原本行之有年的回合制戰鬥系統即將被全新的『行動順序制戰鬥系統（Action Order Battle，簡稱AOB）』給取代。何謂『行動順序制戰鬥系統』呢？簡單的說，戰場所有的敵我角色將依據特定的能力數值來進行戰鬥的先後順序，原先存在敵我方回合也將被整合為一個行動回合，當戰場的敵我角色平均都行動過一次，畫面右上角的ＴＩＭＥ會加一個單位時間，表示行動回合向前推進一回合，至於敵我方雙方的行動依據取決於人物能力的反應值。在戰鬥最開始的時候，戰場所有敵我角色的ＲＡＰ量表（ＲＡＰ為人物行動的根據）皆為０，之後系統會依據反應值於每單位時間內進行ＲＡＰ量表的填充，只要誰的ＲＡＰ量表最先達到１００％，該角色就優先行動，接下來直到行動的角色將ＲＡＰ耗盡或者選擇待機指令，才會輪到下一個人行動，這就是『行動順序制戰鬥系統』的行動模式。



在『行動順序制戰鬥系統』下，ＲＡＰ恢復快的角色可以比恢復慢還要多行動幾次



破曉之刹是深月將軍亞特拉斯的必殺技

ＲＡＰ消費規則與稱號系統的關聯

隨著戰鬥系統的變革，決定玩家行動依據的ＲＡＰ系統也跟著有所變動。在以往的風色幻想系列中，當玩家選擇移動、攻擊或者某些特技和魔法等戰鬥指令，都會消費固定的ＲＡＰ點數，然而這些消耗的ＲＡＰ點數都是遊戲已經設定好的固定數值，玩家只能靠著提升角色的ＲＡＰ最大值來獲得更多行動機會。這一次風5在ＲＡＰ系統部分導入『ＲＡＰ消費規則』，由玩家來主導角色在戰鬥指令所耗費的ＲＡＰ點數，簡單的說，這一次戰鬥指令的ＲＡＰ點數消費量再也不是之前的固定數值，玩家在規定的百分比內所進行移動、攻擊、刻紋魔法、道具等戰鬥指令時，所消費ＲＡＰ百分比數值皆不盡相同。而決定這些ＲＡＰ的消費規則，是角色身上所裝備的稱號，稱號有許多種類型，有比較擅於移動的類型、也有比較擅於攻擊或是使用刻紋魔法的類型。如果裝備擅於移動的稱號，玩家便可在單一行動時間內進行多次的移動。依據消費的比例來看，玩家也許可以連續進行三次到五次間不等的移動，相當適合進行打帶跑的戰術。若是玩家裝備擅於攻擊的稱號，則是則在單一行動時間內進行多次的攻擊行動，給予敵人嚴重的傷害。此外這些稱號除了決定戰鬥指令的ＲＡＰ規費規則外，更可以強化角色本身的特性，例如：讓攻擊力強的人可以攻擊更多次；智力高的角色裝備使用刻紋技能消耗較少ＲＡＰ的稱號，便可多用幾次刻紋技能；輔助牽制定位的角色裝備移動消耗較少的稱號，便可滿場跑來支援等等極具豐富的戰略玩法，這麼一來，在結合『行動順序制』、『ＲＡＰ消費規則』的全新戰鬥系統下，整體遊戲的策略將大幅提升不少，玩家對於遊戲中的戰略規則排定也多了更多的思考與選擇。



更為直覺化的戰鬥指令介面，這一次玩家可以清楚瞭解到指令的RAP消耗量

角色人物可以自由強化

具自由性的能力成長系統

介紹完戰鬥系統之後，接下來為各位玩家介紹的是關係到戰鬥方面的角色發展部份。在風5角色能力成長部分，與前作相同一樣可以由玩家來左右角色的發展方向喔！每當角色等級一提升時，便能獲得固定的升級點數，玩家便可將這些點數配置在人物的基本六大能力數值上。配置到力量上來強化角色的物理攻擊力、配置到智力上來讓角色的魔法攻擊面成長等等，玩家可依自己的需要來調整角色成長方向，訓練出符合自己遊戲戰術風格的角色。



升級時，玩家可以有升級點數可自由調整角色能力

左右人物強弱的晶體系統

至於在前作負責強化人物裝備的魂體系統也做了些改變，在風5的裝備設定上，玩家無法對角色進行武器、防具的變更，原本六格裝備欄位也縮減成兩格裝備欄位，那麼在強化角色的部分，除了裝備稱號、綠色刻紋外，玩家可以藉由『晶體』來強化角色身上現有的武器和防具。每個角色的身上，都會有兩個武器晶體空格與兩個防具晶體空格，當玩家把晶體裝備上角色身上時，就能提升角色的戰鬥能力。在晶體的分類中分成兩大種類，分別為紅色晶體與藍色晶體。每把武器、防具，都各有一個紅色和藍色的對應空格可以任意裝備和卸除。紅色晶體有加強攻擊、防禦等數值等的戰鬥能力，而藍色晶體則多半為增加屬性、附加特殊效果等的輔助能力，與以往的武防裝備不同的是，晶體是所有角色都可以共用的裝備，每一個角色都可任意裝備普通定位的晶體，或是重攻擊型、高命中型、魔法攻擊型的紅色晶體來提升主要戰鬥力，再搭配其他附加屬性、狀態、或是特殊（如吸血等）的藍色晶體輔助提升能力，便能組合出最適合自己作戰方式的裝備風格。



⬆謎樣的角色正在與眼前的巨大海生魔獸對峙著！

角色技能發展介紹

越修練越強的必殺技成長系統

在角色技能發展方面，這一次風5的技能分成『人物必殺技』和『刻紋技能』兩大技能系統。『人物必殺技』是每名角色固有的專屬技能，必殺技的動畫風格可以從角色身上裝備的武器來聯想，至於學習新的必殺技，與角色本身的等級、能力沒有關聯，而是使用技巧練技巧的方式來學新的必殺技，簡單的說累積必殺技的熟練度來習得新的必殺技。通常每個角色身上都會設定兩組系統的必殺技學習路線，在一開始的時候，角色都會擁有這兩個系統最初級的必殺技，當玩家在戰鬥中不斷的使用這些必殺技時，必殺技的熟練度等級就會慢慢的成長，相對地必殺技威力也會越來越強，當熟練度提升到一定的程度之後，角色就會領悟到這個系統的下一招進階技，因此玩家可以視自己的需要，選擇同時修煉兩個系統的必殺技，或是全力練滿其中一個系統的必殺技後，再來修練另一系統的必殺技。

自由裝配技能的刻紋系統

除了角色身上固有的必殺技，玩家還可以自由為角色配置刻紋技能。何謂刻紋技能呢？在風5遊戲設定中，刻紋技能都是封印在名叫『刻紋』的特殊物品中，這些刻紋都可以藉由購買或是完成支線任務獲得。當角色裝備上這些刻紋後，就能使用封藏在這些刻紋中的刻紋技能。刻紋有許多的類型，大致上可以分成紅色刻紋、藍色刻紋和綠色刻紋三大類，紅色刻紋封藏的技能多半為具有攻擊性質的刻紋技能，例如六種屬性的攻擊魔法技能等；而藍色刻紋，則是存在著回復魔法技能、或是提升攻擊力、命中力等的支援魔法技能，此外除了這兩種可以使用魔法技能的刻紋外，還有一種沒有封藏任何刻紋技能，但能提升、強化角色能力狀態的綠色刻紋，裝備這些刻紋，可以增加角色的屬性，或是額外加乘戰鬥能力等的特殊效果。相信玩家若能擅用這些刻紋技能來應戰，便能使得戰局增加更多樂趣與變化性呢！

全新的傳說再臨

除了以上介紹的戰鬥系統、人物成長系統、技能系統等與戰鬥息息相關的遊戲系統外，風5在其他部分也做了些變更，比方說：這一次玩家可以自由駕駛主角所搭乘的飛行艇，遨遊在風5廣大的世界地圖、經過功能統合且大幅強化的城鎮介面、不輸給主線劇情，富饒歡笑與淚水的支線任務劇情等諸多的遊戲特色，正等著玩家親自去體會看看，才能瞭解製作小組對於革新風色幻想的決心。相信今年夏天，《風色幻想5》不僅僅在劇情上給予玩家不輸給前作的震撼感受，更要在遊戲性部分帶給大家更為精采、豐富的新風色幻想遊戲本質！！



⬆壓迫感十足的巨大首領戰鬥，一樣可以在《風色幻想５》中體驗到！

《風色幻想5～赤月戰爭》官方網站：http://www.fy.com.tw/wf5/index.htm

人物設定介紹



艾因・利奇曼

彌賽亞之都冒險獵人公會的專屬冒險獵人。加入冒險獵人公會不到兩年，確已擁有相當高的委託成功率，雖不是公會裡頭的頂尖NO．1，但在冒險獵人界中也算有著不小名氣。年輕外向、自信開朗，不過那說好聽是好相處說，難聽是沒原則的爛好人個性，卻也讓他總是被捲入諸多五花八門兼莫名其妙的事件之中・・・。是《風色幻想5》故事的主角。

總是跟在艾因身邊，自稱利奇曼冒險旅團第二把交椅（事實上當時冒險團也才兩人・・・），喜歡可可亞類食物成癡，連巧克力烤豬排這種驚人料理都煮得出來的超級隨身女傭・・・。出身聖天使城最有名的女侍訓練學院，關於打理艾因的日常坐息可說得心應手，而其神乎其技的掃除用具武術也讓她得以在冒險之時，發揮相當出色的實力，對外對內表面上都可說都是個百分百合格的標準侍女（無視廚藝的話・・・）。只是老天爺畢竟很公平，這樣完美的雙馬尾女僕頭上竟有顆簡直跟恐龍有得比的算數頭腦，讓這數學白癡總是意外的上當受騙，不斷敗光利奇曼家難得的家族復興收入・・・，究竟艾因該怎麼管管這個一說到錢就變得比主人還強勢的女僕？？也許這會是比拯救世界更為嚴苛的挑戰也說不定・・・



女主角
（史上最強女僕，命名中）



希亞・莉耶魯

與艾因同樣隸屬於彌賽亞冒險者公會的冒險獵人，有著「緋紅之射手」外號的弓手。穿著一身與弓手職業幾乎搭不上邊的紅色重鎧，捨棄了「一擊脫離」的一般弓手戰法，反而深研「一擊必殺」神技的弓術專家。瑰麗容姿與優雅儀態所襯托的外表下，出乎意料的是個完全遵奉騎士精神的固執武人。像顆石頭般總是不肯妥協也缺乏幽默感的她，擊沉了不少追求她的貴族士紳，當然也因此，那『鋼鐵的美人』之名號也自然不徑而走・・・

容姿端麗、個性溫敦、樂善好施、視錢財如無物，見利益如糞土，對冒險者公會的公益型任務更是身先士卒，常不計代價的為人們解決麻煩爭端，彌賽亞中可說有如天使般存在的純潔少女。最近為了導正總以利益為優先考量的邪惡利奇曼冒險旅團步入正軌，而選擇自我犧牲般的加入他們的行列・・・，到底梅魯該怎麼改變這惡名昭彰的冒險旅團？？而面對旅團中猶如惡鬼般殘忍的副團長摳摳亞，梅魯又該如何努力？？不要輸啊！！梅魯！！加油吧！！梅魯！！妳才是本故事的主角啊！！（本篇由梅魯自撰，修改需經本人同意，不然砸無赦………囧）



梅魯・海默



費特

過去與經歷完全不詳，突然出現在彌賽亞之都的獎金獵人。只要與委託人談妥價碼便百分百完美貫徹執行的獎金獵人原則，讓他成了連殺人放火之事都做的出來的冷酷殺手，更甚至與冒險獵人發生過多次的賭命對峙，成了冒險獵人公會相當忌憚的黑名單人物。與艾因曾有過任務上的交手與決鬥，但由於多次未分的勝負，所以兩人可說對彼此都存在著相當程度的競爭之心，並暗自誓言總有分出勝負的一天……。

表面上是彌賽亞領主身旁的小侍女，暗地裡則是隱藏於黑暗中，到處伸張正義的神秘使者（！？），與姊姊小莎一同侍奉於韓德爾身邊。責任感強烈，且個性非常的嚴肅，總是不自覺的給週遭的人帶來異常壓迫感，不過還好小碧身旁總有個開朗的姊姊－小莎在潤飾氣氛，所以這電波系少女並未因此而跟任何人結下甚麼樑子！在故事中常接受韓德爾的指示，在暗地裡協助艾因等人的行動，對利奇曼冒險旅團來說可謂是個意外有用的幫手？？



碧



西札爾・亞薩迪尼茲

鏟除無數惡黨組織、解開無數古文明之謎，以一己之力開拓冒險者全新時代，有著黃金之翼稱號、猶如傳說般的冒險獵人。他的過去經歷成謎、他的現在行蹤成謎、他的未來動向也成謎，僅知這駕馭著世界上最快的飛行船－雙子星號的似風之人，總是會無預警的出現在需要幫助的弱小群眾身邊，以他那華麗劍技，守護無辜女仕們免於迫害，並刻劃出一次又一次的浪漫傳奇，受人讚頌．．．。當然您要跟這樣傳奇的人物見面並非難事，只要您是妙齡女姓、爾或是相貌姣好的弱勢女子，現在只要到深月的冒險公會總部，就可以登記跟這傳奇英雄共進浪漫的燭光晚餐唷。不要再等待了，心動請馬上行動，我們永遠歡迎您～～

（以上介紹，由黃金之翼本人強迫提供，與本公會決無任何關連，並歡迎自由複製、塗改、轉載）

大陸北方，守護著深月聯邦的深月三將軍裡，因戰績功動過於顯赫，而有著「貪狼」稱號的聯邦第一射擊名人，自稱『八月』，相當討厭人們以本名－蕾米妮亞或是奧格斯特來稱呼她……。天生天才般的狙擊能力，讓她能毫無聲息地取下遠在數公里外的敵將性命，但這可說獵敵無數的劊子手卻有著意外的樂天個性，而總是體貼部下、公私分明的她，在深月聯邦中更有著相當高的人氣，只是這個能在前一秒微笑、下一秒狙殺對手的天才，要是成為敵人肯定十分恐怖！



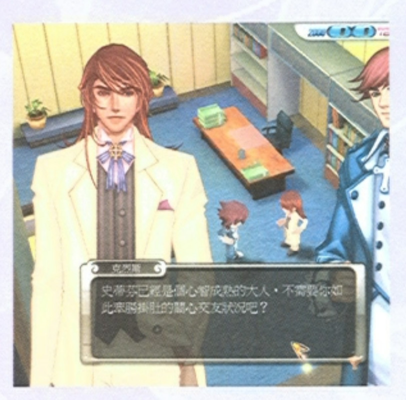
深月的貪狼將軍－八月（蕾比妮亞・奧格斯特）

明星志願3 Stardom 星光圓舞曲

遊戲資訊	
製作開發	大宇資訊
國內代理	大宇資訊
遊戲類型	明星養成
遊戲售價	未定
語言版本	中文版
發行日期	2006年暑假

系統需求	
ＣＰＵ	Pentium Ⅲ 733 MHz 以上
記憶體	256 MB
硬　碟	800 MB 以上硬碟空間
顯示卡	具64MB以上顯示記憶體
光碟機	8 倍速以上光碟機
作業系統	Windows 98 / ME / 2000 / XP

去年年底推出的《明星志願3》，在推出後大受好評，一直到現在其討論區都還在熱烈討論中事件、劇情，可見人氣之高，為了讓《明星志願3》更為完善，大宇決定於暑假推出其資料片，其中新增了許多新角色，也增加了網路功能，底下就讓我們一一揭曉這次的更新內容：





新人補完計畫啟動！

除了原先的藝人之外，資料片出現了數名新角色，尋找親人的貴族王子克烈斯，學成歸國的音樂才子慕容和希，重量級出道的日本天才美少女新名紗雪，還有曾在《明星志願3》中驚鴻一瞥、讓玩家留下深刻印象的姚子瑩，此外，多次代言明星志願的神秘少女楊安妤，這次終於在遊戲當中現身，並在故事中扮演關鍵人物的地位，這些新角色各自因為不同的原因加入『明星志願』的世界，為演藝圈帶來新的氣象與變數。對了，還有讓玩家意想不到的角色登場喔！



謎之美少女華麗登場！與皓薰之間是如何的關係呢？

貴族王子 克烈斯

曾在歐洲經歷過模特兒、舞台劇演員、電視演員等工作的克烈斯，曾被歐洲媒體譽為具有天份的演員，但由於本身個性的問題，一直沒有積極的發展演藝事業，不管任何工作都只是點到為止，從未深入發展。出身皇家的克烈斯，有種貴族般的傲慢與淡然，自恃身份，習慣與人保持距離，不輕易結交朋友，也因為生長環境使然，使他的生活方式跟想法態度都與一般人有所差異。個性溫柔，沈默寡言，不擅表達自己的情感。

為了找尋失散將近二十年的親人，克烈斯遠渡重洋而來，希望可以找到一些線索。因為跟同父異母的弟弟分開多年，似乎也曾經改名換姓過，在沒有長相、沒有姓名的情況下，克烈斯大海撈針般的搜尋著，湊巧遇上正在尋覓新人的主角，便決定留在本地發展演藝事業，並等待著弟弟與自己相認的一天。

打工學生妹 姚子瑩

姚子瑩生長在單親家庭中，擁有母親與哥哥，因為家境欠佳，進了高中之後，便到處打工賺取零用錢，並且幫忙家中的經濟狀況。姚子瑩活潑開朗，個性積極，很容易跟人打成一片，雖然經濟狀況不算富裕，但依然保有純真樂觀的心，無意間進入演藝圈，一直用輕鬆悠閒的心態看待演藝圈的工作，把演藝圈當作是打工之一。

進演藝圈後，姚子瑩受到慕容和希的關注，並且也在慕容和希的鼓勵下，對演藝圈的工作有了新的期許，一顆純潔的心很輕易的被關心她、照顧她的慕容和希吸引，但姚子瑩卻漸漸發現，慕容和希的關心只是因為自己是姚子奇的妹妹……

追加網路功能

資料片特別追加網路連線功能，除了玩家可以隨時隨地與遊戲公司連結，享受第一時間自動更新、追加劇情任務、增加事件圖等服務外，並且也讓玩家之間藉由網路有進一步交流的機會，讓遊戲內容能夠更加豐富、具有變化。誰説單機遊戲沒有擴充性？增加網路功能之後，《明星志願3資料片》將跳脱原本單機遊戲的窠臼，創造出另外一種遊戲的模式。



疑？在歐堡旁邊蓋了一棟新大樓！真是越來越繁榮了。



歸國才子 慕容和希

出身音樂世家，從小學習正統音樂教育，精通各種樂器，父親是音樂製作人，母親是作曲家，成年後便至國外進修，一直到最近才回國找尋屬於自己的音樂舞台。因為家世關係，不僅各大音樂製作人看好他的未來，許多經紀公司也捧上大把簽約金，希望他可以往演藝圈發展。

慕容和希本來對演藝圈興趣缺缺，想要往正統音樂發展，當一個音樂家的慕容和希，卻被姚子奇的音樂所吸引，對於那種完全與正統音樂相違背，卻散發魅力與天份的音樂感到好奇，將他視為生平僅見的對手，也因此決定踏入演藝圈，跟姚子奇一決勝負。具有貴公子氣質的慕容和希，不管年齡、外貌、音樂才華都與姚子奇有異曲同工之妙，不但檯面上兩人音樂各擅勝場，也私底下歌迷也相互較勁，形成了音樂界的一場激戰。

天才美少女 新名紗雪

中日混血兒，父親是日本人，母親是中國人，因為身世背景的關係，新名紗雪在兩地輪流居住，因為不明原因，紗雪從十六歲開始就一個人獨自生活，學習過跳舞、唱歌等各項才藝，也精通三國以上的語言，是一個不折不扣的天才美少女。

新名紗雪個性相當的積極進取，聰穎慧黠的她，外表看似柔弱，其實內心當中十分堅毅勇敢，父母離異之後，便努力的在兩地往返，並且不放棄希望父母能夠破鏡重圓的理想。從小便打定主意進入演藝圈，從十四歲開始，在日本參加過各種試演會，最後被加賀大澤挖掘，選擇以台灣為出道的根據地，希望新名紗雪可以一炮而紅，並且一舉成為國際性的超級巨星。

主角感情世界的最新突破

《明星志願3》當中可望而不可及的人氣女配角們，這次有機會爭取她們的芳心了。資料片中，除了《明星志願3》當中原本可以追求的三大女主角外，此次又新增了幾位女主角的感情結局，包括之前大受歡迎的幾位人氣女配角。之前主角只能當紅娘，卻不能自己追求，此次不再為人作嫁，而是親自為主角自己的幸福努力。是甜美可人的歐怡青嗎？還是外冷內熱的桑禾蓓？或者是爽朗活潑的路敏呢？當然還有新出場的可愛學生妹姚子瑩、天才美少女新名紗雪，周旋在這些年輕貌美、各有特色的女孩間，主角命中注定的另一半究竟是誰？



到底扮演經紀人的玩家會跟誰擦出火花呢？



神秘少女 楊安妤

海報、遊戲、攻略，這位神秘少女無所不在，默默的存在於明星志願的世界當中，但卻一直蒙著一層神秘的面紗，不知道她的來歷，也不知道她的姓名，現在這位神秘少女終於解開神秘的面紗，正式出現在玩家的面前。神秘少女名叫楊安妤，是一位半工半讀的大學生，具有溫柔體貼、善解人意的特質，是一個性格溫柔的女孩，但對自己不太有信心，很容易太過顧慮別人的想法，做事有些消極。

雖然一直有意願進入演藝圈，但認為自己實力不夠，遲遲不敢踏出這一步，持續地在訓練中心接受訓練。雖然從身世背景看起來，楊安妤只是一個有著明星夢的平凡少女，但隨著劇情發展，玩家會發現，其實她才是這個遊戲的關鍵人物也說不定？

神秘中年男子

從未看過的神秘中年男子，忽然出現在演藝圈當中，引起演藝圈的一陣好奇，外貌威嚴、氣質出眾的他，看起來似乎是一個很有身份地位的人，言語舉止也有一種不怒而威的氣派，像這樣的男人，跟演藝圈有什麼關連？又是為了什麼目的而來？



責任編輯＝史畢子　美術編輯＝emily



遊戲資訊	
製作開發	BROCCOLI
國內代理	光譜資訊
遊戲類型	戀愛冒險
遊戲售價	未定
語言版本	中文版
發行日期	2006年6月

系統需求	
CPU	P3-500
記憶體	128MB
硬　碟	1GB
顯示卡	32MB以上
光碟機	4X
音效卡	相容DiectX9.0以上

以《DI GI Charat Fantasy～仲夏夜之夢～》及《GALAXY ANGEL銀河天使系列》而聲名大噪的BROCCOLI，不同於單純推出戀愛冒險遊戲的KID，總是在戀愛遊戲中穿插其他有趣元素，更將角色、劇情延伸至動漫、小說等領域，使的遊戲耐完度及玩家忠誠度居高不下。而近期更是在與《DI GI Charat Fantasy～仲夏夜之夢～》的同一個舞台「艾塔提亞」上，架構出了另一套全新故事－《CROSS WORLD魔法少女》，並廣納《銀河天使》、《公主協奏曲》、《DI GI Charat》的製作團隊，以期能夠在同樣的天空下創造另一份完美幻想冒險旅程。而代理中文版的光譜資訊也將除了普通版之外，會推出一款附贈“72頁全彩設定畫冊”、“限量版資料片”（13款限定桌布、16篇同人漫畫、5首遊戲音樂及4段聲優選拔會的現場錄影等等）的特典版包裝商品。

躺在學校的屋頂上並仰望著天空。
總是一成不變的青空與白雲相互對比……
在天空盡頭的另一端，有另一個世界艾塔提亞。
就如同地球上種種不同的故事一般，
廣大的艾塔提亞上也正上演著許多故事，
CROSS WORLD就是這眾多故事的其中之一。
主人翁是掉落在這艾塔提亞的地球少年．黑栖，
因為遭遇事故而走入了一個名為【跨越之門】的空間，
使他迷失在艾塔提亞中，
他被尊稱為跨越之劍的勇者，
並被賦予關閉跨越之門的使命。
在這少年的身旁有三位美少女及三個妖精作伴，
隨著故事進行，還會出現一名可疑的犬耳女侍……？
地球少年．黑栖真的可以順利達成使命嗎？
最後，當他結束了身為跨越之劍的使命，
少年與三位女孩又將會作出什麼選擇呢……？

彼端的另一個魔法世界

就如之前介紹的，《CROSS WORLD魔法少女》的冒險舞台就在艾塔提亞的無數大陸其中之一。一個20世紀的少年因為通過「跨越之門」的異次元通道而來到這個幻想世界，記憶受損只記得來自日本關東地區的主人翁黑栖，為了蒐集能量再次開啟並永遠封閉「跨越之門」，背負著世界勇者的包袱、被賦予艱難的使命而開始旅程。與黑栖一同旅行的三位美少女們，還各自擁有一個精靈夥伴，究竟在她們的協助下，黑栖是否能順利達成使命呢？當「跨越之門」再次開啟的瞬間，黑栖的心是否真能走出這段美麗回憶的枷鎖，返回地球的青梅竹馬身邊呢？遊戲架構在50萬字劇本所營造的魔法世界中，並動員招募17位聲優為角色配音，玩家透過劇情鋪陳會與多位擁有甜美嗓音的女孩們相遇，遊戲中還穿插許多FANS所喜愛的音樂、解謎、打擊等迷你小遊戲，讓女孩們生動的肢體語言陪你過關斬將，依據遊戲中不同女主角們的路線，以及遊戲中穿插的迷你遊戲成績，將會決定遊戲的多重結局走向，共譜浪漫纏綿的異國戀曲！



主人翁黑栖被傳送到艾塔提亞世界

收錄120多張萌系插畫

BROCCOLI首次邀請櫻澤いづみ（櫻澤泉）老師負責遊戲的角色及原畫設定。他是個以插畫家、漫畫家、成人遊戲為本位的原畫家，往常的作品出現在「電擊COMIC GO!」、「電擊公主」雜誌或負責「妖精傳承VIP」卡片遊戲及許多十八禁遊戲，直到《CROSS WORLD魔法少女》才首開全年齡的嚐試。畫風非常重視經營整體氣氛，特別能抓準時下流行『萌』的感覺，而個人截至目前所推出的畫集「La Cerisaie」也頗受好評。這一次參與遊戲原畫設定，不僅畫出120多張的萌系插畫CG，也帶入個人的最大特色『犬耳娘』，不僅擁有一對犬耳，還身穿可愛的女樸裝，為冒險旅程帶來更多歡笑。



遊戲中有許多感傷的場面可以體驗

60萬字腳本營造戀愛氛圍

有鑒於銀河天使中生動感人的劇本捕獲多位忠實玩家的心，BROCCOLI再次祭出這位頂尖劇本作家「菜之花堇先生」（菜の花すみれ），代表作有《銀河天使1》、《銀河天使2》、《SAKURA雪月華》等。細膩揣摩人物個性的文字，結合原畫的三位美少女及各賦有專長的三位精靈，讓遊戲中的角色都各有生動的獨特性格，不管是聰慧恬靜、散發日式氣質的巫女月歌，衝動少一根筋的運動型活潑少女帕蒂，還是擅長攻擊系魔法但沉默寡言的貴族千金梅樂妮，甚至還有重要配角：整天揮舞一支大棒槌的脱線犬耳娘，都可以讓您明顯感受不同深度的戀愛故事，而且小精靈們的溫馨友誼也是故事賺人熱淚的賣點之一喔。



遊戲中有許多音樂、解謎、打擊小遊戲可以玩



櫻澤泉所設計的角色們都很可愛

豐富動人的音樂集錦

本遊戲的片尾片頭曲由阿澄佳奈、井口祐香及德永愛3個人組成的「牛角麵包」（CW/3）超強團體演唱，而作曲部分則都是由阪本裕介操刀，其最有名的作品莫過於「Di Gi Charat超級偶像貓鈴鐺」6張系列音樂輯，不僅作曲還能作詞，還全程負責「公主協奏曲Princess Concerto」及「銀河天使系列」作曲工作，可以說是BROCCOLI的御用音樂家。既然作曲人來頭不小，當然也要搭配御用作詞家才能詮釋意境，那麼森雪與頂尖劇本作家「菜之花菫先生」自然不在話下。由這堅強陣容所組成的團隊，除了製作每位女主角專有的演唱歌曲之外，背景音樂還多達50多首，讓你怎麼聽都聽不膩！



遊戲中所有重要角色都有專業聲優來配音

盛大的聲優陣容

遊戲中的四位要角分別由當紅聲優擔綱演出－阿澄佳奈小姐、井口祐香小姐、德永愛小姐以及新谷良子小姐，另外還囊括後藤沙緒里、MIKI、伊東隼人、近藤佳奈子等13位資深聲優擔任配角。而阿澄佳奈、井口祐香及德永愛3個人還組成「牛角麵包」（CW/3）團體，不僅聯手合唱遊戲主題曲『Over The Sky』，還完成參加Broccoli所企劃的「G.G.F.聲優活動組織」（Gamers Guardian Fairies）心願，可以說是最強的聲優組合。

阿澄佳奈



主要活躍於遊戲聲優及網路電台等媒體中，曾擔任過日本KBC電台所播放的「平成動畫少女俱樂部」裡的第2代小梅伍聲優並在《發明工坊2》音樂輯中現聲過。另外配合銀河天使系列音樂輯的製作，曾經演唱過Eternal Love G.G.F.-HAK-Version一曲。近期還有另一項代表作，就是從PS2移植PC版的美少女遊戲－《WHITE CLARITY》，並追加推出廣播劇CD專輯上市。在2005年02月12日BROCCOLI於六本木舉辦的聲優選試鏡選拔上，被選為擔任《CROSS WORLD魔法少女》的帕蒂角色。

新谷良子



從出道到現在曾出輯10多張個人音樂唱片，其中更與人氣聲優清水愛合作組團，由遊戲音樂界的專家志倉千代丸（代表作：MO系列音樂）擔任負責人推出幾張音樂專輯，聲優領域方面也累積20多款電視動畫配音紀錄，像是『灌籃少年』、『美島日記』、『犬神』、『拜託了雙子星』、『守護之心』、『Dears』等，還有正熱切放映的『舞-乙HiME』（葵瑟諾）、『公主請小心』（主人公姬子）中都詮釋要角配音工作。經驗如此豐富的她，當然也深受BROCCOLI喜愛，委託她持續擔綱銀河天使系列中的蜜爾妃配音。

井口裕香



曾經參與「Broccoli Gamers Radio」節目內播出的Di Gi Charat廣播劇演出，並為Di Gi Charat系列音樂輯PARTY☆NIGHT擔任演唱。2003年與人氣聲優後藤沙緒 組合成「airyth」團體，並一起演唱『七人的娜娜』主題曲。後來2005年參選TV版動畫『SPEED GRAPHER』的女主角聲優試聽選考活動，是從2000人中脫穎而出10位侯選者之一的厲害角色。

德永愛



自從踏入聲優界之後就作品不斷，足跡橫跨電視、廣播、專輯、動畫、遊戲配音等多項領域，可以說是全方位的演藝人員，曾擔任灰羽連盟C.F.F、TV動畫『魔法少女加南』、『茜色2』，並參與『Bader Force』（由《月東日西》等美女遊戲聞名的Alchemist公司製作）的配音工作。



將同時有動畫版獻映

動畫版也在積極籌畫

在企劃遊戲內容的同時，製作小組也同時擬出了TV動漫計劃，並將首段動畫內容收錄在遊戲片頭動畫中，讓動畫不同於一般AVG遊戲只是切換一張張的CG圖帶過，玩家可以在動畫中看到主人翁的真面目，還有各個女孩及精靈們活潑生動的感情世界。這段魔法旅程除了動漫企劃之外，目前在日本更有小說及漫畫的連載，製作小組更表示未來將會視玩家反應情形再決定是否尋求廣播、網路或是其他管道展開魔法旅程！目前光譜官網開放了賞心悅目的片頭動畫下載讓玩家先睹為快！玩家可以去以下網址下載檔案：http://www.ttime.com.cn/CW-movie.rar。

登場角色介紹

黑栖



身高：不明	年齡：不明

黑栖，在地球上只是個平凡的高中生，因為突如其來的車禍穿過名為「跨越之門」的時空斷層，而迷失在另一個世界「艾塔提亞」。他喪失了原本的記憶和名字，卻被稱為勇者「跨越之劍」而身負關閉跨越之門的使命。

姬乃樹月歌



CV：井口裕香	身高：162CM
年齡：16歲	精靈：貓美

在姬乃樹神社負責看管「跨越之門」的巫女，是一位既認真、充滿知性且沉穩冷靜又散發日式氣質的美女。打從心底相信通過跨越之門來到這個世界的人，一定會成為拯救這塊大陸的勇者。最拿手的是防禦系的結界咒文，認為比起戰鬥更應該優先守護其他人，姬乃樹月歌就是這樣的少女。

帕蒂・艾里亞



CV：阿澄佳奈	身高：156CM
年齡：15歲	精靈：琥珀

是個好強且擅長格鬥的女孩子，父親是警備隊隊長。因為很愛吃，所以堅持大家一定要快樂地一起用餐。擁有魔法防禦道具皮靴，擅長運用全身力氣來攻擊的肉搏戰。總而言之，是個運動型的活潑少女。雖然會照顧人卻容易衝動，再加上天生的笨拙個性使她漏洞百出，這正是帕蒂的特色。

席絲梅爾・菲魯娜・莉絲



CV：豊口めぐみ

容姿端麗而且博識多聞的精靈。是一位醫生。同時也是把魔法教授給蓮的老師。

真珠



CV：後藤沙緒里

能查覺到異次元通道產生的精靈之一。在緊要關頭時總是出差錯，但是，她潛在的魔法力量深不可測。

蓮・萊法・愛莎



CV：德永愛	身高：145CM
年齡：14歲	精靈：奧妮琪絲

數一數二的名門獨生女，沈默寡言且不太會在臉上表現自己的情緒。她會用四字成語表現自己的心境。其實是位唱歌高手，具有豐富的魔法知識，而且可以自在地運用各種魔法，也就是所謂的才女。蓮是個奇特的少女，沒有人看過她說話。不過，她好像只會用自己喜歡的言詞講出四字成語來表達。

梅樂妮・馬爾斯



CV：新谷良子	身高：150CM
年齡：不明	精靈：？？？

整天揮舞著一支大棒槌的脫線犬耳娘。性格溫和且勇敢，似乎與其他女主角們的立場稍微不同……身穿女僕裝，理所當然本份就是服務，但是做什麼都會失敗……長處就只有她那不氣餒的個性及輕鬆揮動巨大棒槌的怪力。出現在主人公面前的目的仍然不詳，當然，這樣的謎團解答也會在冒險之中逐一浮現……

修、奈美



CV：岡野浩介	CV：龜岡真美

主人翁黑栖的兒時玩伴，是很要好的青梅竹馬。可是就在三人的關係發生異變時，黑栖就莫名其妙的來到了艾塔提亞。

伊爾莉雅・鈴



CV：松井菜櫻子

里昂王國的騎士。全身散發一股正氣凜然的感覺，所以給人難以親近的印象。是個劍術高手，同時也是主角的啟蒙恩師。

傑姆・艾里亞



CV：麥人

帕蒂的父親，艾爾尼斯的警備隊隊長。既嚴厲又不失溫柔的照顧唯一的女兒帕蒂·艾里亞。

註1：文中有許多日文漢字的部分，都用相似的中國漢字取代，不便之處敬請見諒。

註2：本報導中遊戲畫面皆為日文版畫面，此次光譜代理的則是中文版。



絕冬城之夜2

Neverwinter Nights 2

經典鉅作最新序篇

再創角色扮演遊戲新高峰

遊戲資訊	
製作開發	ATARI
國內代理	英寶格
遊戲類型	角色扮演
遊戲售價	未定
語言版本	英文
發行日期	2006年9月

《絕冬城之夜》在近年的遊戲中，可說是角色扮演遊戲最佳的詮釋者，其透過與NPC的大量互動來推動劇情的設計，讓玩家冒險的過程中充滿了變化，而源自D&D規則的戰鬥系統，更是讓玩家們感動不已，配合上強大3D引擎與優異的美術設計，《絕冬城之夜》從內到外已經注定成為經典作品。而隨著系列作品《Shadows of Undrentide》以及《Hordes of the Underdark》的推出之後，眾所期待的全新二代作品，也將以全新的面貌出現在玩家眼前。





古老惡魔的力量
——→即將再度甦醒

二代故事同樣以Neverwinter(絕冬城)為主軸，在Luskan與Neverwinter的戰爭結束過後，和平再次降臨在這塊北方大陸上，隨著時間的過去，戰爭所遺留下來的傷痛逐漸撫平，但這一切似乎不如表面上來的平靜，城市之間充滿不安，古老的邪惡力量逐漸覺醒，北方大陸即將再次陷入末日危機之中。但就在這最黑暗的時刻，最後的希望降臨在Neverwinter之中，城中古老的神秘聖物藏著不為人知的秘密，北方大陸的命運就在其中，接下來的故事是黑暗還是為後人所敬仰，就要端看玩家所率領的團隊如何化解危機、解開謎團，共同創造屬於自己的冒險故事。


晨曦、甲冑、城牆……RPG的世界就該是這麼中古味

英雄不怕出身低

《絕冬城之夜2》的故事開始於被遺忘國度中一個叫做「西港」(West Harbour)的沼澤地農業城市，這是你的角色成長的地方。沒錯，你在這個遊戲中將以一個全新的角色開始，這點可能會讓玩過《黯影謎咒》、等級高達15～40級的玩家震驚不已。隨著故事開展，西港市正慶祝一年一度的「豐收節」(Harvest Festival)。豐收節有一部份是針對各種冒險技能舉辦的特殊競賽，像是肉搏戰鬥、遠距戰鬥、施展法術以及竊盜等等技巧，玩家可以在任何時間進入這些競賽，提供你一個熟悉遊戲互動與控制介面的機會。當玩家精進他們的技能贏得所有競賽後就能離開豐收節，踏入遊戲主要的冒險旅程。製作小組解釋，這是一種創新的遊戲「教學模式」，而不是在乏善可陳的環境中上一堂枯燥的遊戲課程，這個豐收節和生動的競賽設計用意是讓玩家能在一個安全的環境中盡情嘗試各種事物，這也是非常好玩有趣的。

接著你的故鄉西港遭到一場毀滅性的襲擊，在這個關鍵性的事件中你的英雄正式踏入光榮的冒險旅程。隨著你的角色逐漸成為一名偉大的人物，他對遊戲世界的責任與影響力也會相對的提高，從一名默默無聞的農家小角色開始，逐漸嶄露頭角成為有如中古世紀中位高權重之人以及這個大陸領導者的知己密友。在遊戲劇情中，玩家對抗一位名為「黯影君主」(Lord of Shadows)的邪惡人物。隨著遊戲進展，你的角色旅行前往絕冬城地區，在這裡你將與這個鬼魅般的敵人展開激烈對抗。

3.5代版龍與地下城規則

《絕冬城之夜2》的開發工作正由Obsidian Entertainment如火如荼的進行中，雖然一代作品是由BioWare所開發的，不過玩家無需擔心，因為Obsidian工作室的執行長Feargus Urquhart，正是Black Isle工作室總裁，該工作室的成員絕對是菁英中的菁英，曾經開發過《異域鎮魂曲》、《異塵餘生》、《冰風之谷》、《柏德之門》等膾炙人口的作品，原本《絕冬城之夜》的特色將會在二代中更為顯著，系列玩家們大可放心。而根據Feargus Urquhart表示，《絕冬城之夜2》將會保持原作的特色並更加發揚光大，提供玩家更豐富的角色養成內容，同時配合BioWare將優異的「Aurora」引擎加以強化，以提供玩家更豐富、更具變化的冒險世界。

2002年推出的《絕冬城之夜》是一套大型角色扮演遊戲，該作品提供玩家廣大冒險場景的角色扮演，包括巨大的單人冒險，具備連線遊戲的能力，同時提供玩家一個能夠創造個人化地下城的編輯工具；《絕冬城之夜2》除傳承前作的各項優點外，還引進升級的3.5代版「龍與地下城」規則，大幅改良3D圖形引擎，整體成績較前作出色，角色創造似乎比前作更能與遊戲緊密結合。和第一代遊戲一樣，玩家可以簡單地選擇「推薦」鈕，遊戲會自動為玩家創造角色，但如果對「龍與地下城」毫無知悉的玩家，可能需要摸索一下「次種族(subrace)」選項，它除了能創造平凡的人類外，也能讓你創造深地地精(deep gnome)和盾甲矮人(shield dwarf)等角色。就像2002年出版的《冰風之谷》(Icewind Dale II)一樣，該遊戲也有次種族角色，每一支次種族有不同的技能，同時也有不同的弱點，藉此平衡各種族間的特殊技能，玩家亦可以選擇角色各種屬性(包括力量，敏捷性，和體質)的不同能力點數、技能點數、和英雄功績(heroic feats)。

更棒的單人故事 更強大的連線功能與工具

《絕冬城之夜》之所以能夠成為成功的經典作品，除了因為它具有絕佳的單人故事、豐富的NPC互動內容以及優異的畫面表現之外，最重要的是它還提供了強大的額外服務，其中包括了完全符合D&D 3.5版規則的多人線上模式，讓玩家透過網際網路和其他玩家一起進行「地下城主（Dungeon Master）」的挑戰。而且不僅如此，功能強大的工具程式，讓玩家能夠在家裡創造屬於自己的冒險故事，並透過網路與全世界玩家分享。新一代的《絕冬城之夜2》，在各方面都有更為驚人的表現，根據製作小組表示，由於遊戲引擎部分完全交由BioWare來處理，這樣一來小組人員就能夠全心全意投入在內容上的開發工作。二代內容中，隨著冒險旅途成長的不只是單一角色本身而已，玩家所率領的也不是幾個英雄而已，而是一個捍衛Neverwinter的小型軍隊！另外，在遊戲進行時，玩家可以發現整個城鎮變得更加真實，居民們會在城中穿梭來往，各自忙著各自的事物，你甚至可以見到小孩在街頭玩著自己的遊戲。



▲暗夜中的火焰透出一股詭異的氣氛

組成一支四人的冒險隊伍

玩家在旅程中不僅要擴展力量，同時也要經營政治力量，讓角色的社會地位逐步升高，甚至變成在絕冬城裡的一名小貴族。《絕冬城之夜2》不像前一代的模式，第二代遊戲將讓你建立一支真誠的冒險隊伍，成員可多達四人（從單人遊戲的10人候選名單中挑選），但玩家一次只能控制一位角色，但和前作一樣，可以為其他同伴設定基本行為。如果玩家想要的話，也可以直接把目前控制的角色，轉換為控制其中某一位成員，這種安排讓玩家在戰鬥中有較大的戰術自由度。據了解，遊戲的角色系統是《絕冬城之夜》和《柏德之門2》的混合體，在單人遊戲裡你可以隨時停止行動，向其他成員下達個人命令。以下是幾名玩家在「絕冬城之夜2」中會遇到的最初幾名夥伴介紹：



▲玩家一開始的夥伴們

Khelgar Ironfist(混亂善良、矮人、戰士)

Khelgar是一位有著善良本性並且熱愛生命中美好事物的矮人，即使以矮人的標準來看，他體格強壯、個性頑強，是一名讓人望之生畏的戰士。Khelgar正踏上前往絕冬城的路上，找尋一個敞開大門讓所有希望進入學習的苦行教團，Khelgar將讓他們馬上悔恨這項政策。

Neeshka(中立、魔人、盜賊)

身為半人半魔的Neeshka有著艱苦的人生，他以監護人的身份在Helm神殿中被扶養長大，從小到大他一直處於某種麻煩之中。魔人通常是高貴的人，儘管人們一開始的偏見，他們還是為了挽回這個刻板印象而奮戰。然而，Neeshka並沒有這個心，或是內在的道德核心，他只是製造麻煩的根源，他古靈精怪的行為強化人們對於魔人就像令人頭痛就小惡魔一樣。

Elanee(中立善良、木精靈、德魯依)

Elanee是一位木精靈德魯依，他是森林之子，有時候反覆無常，Elanee不太能適應這個世界，對他來說森林王國才是他的家，他根本不想進入文明世界。他勇氣十足而且脾氣火爆。他以一種奇怪新奇的見解來看這個世界，這和他常常表現出充滿智慧的忠告背道而馳，他也體察人們更深的心理層面。



◀金黃色的麥田中充斥著野獸

高達64位玩家 同時上線的多人模式

《絕冬城之夜2》在多人遊戲部分也全面加碼，當遊戲上市時，它將支援多達64位玩家，一名地下城主玩家加上63位冒險家，這種令人咋舌的能耐足以讓一些遊戲玩起來就像是《魔獸世界》一樣。我們已經可以想像《絕冬城之夜2》模組及地圖創作玩家在這種規模下要製作給這麼多冒險者玩的遊戲將會是一項超級巨大的挑戰。





▲多人模式中可以有玩線上遊戲般的感覺



體驗真正史詩般浩大的戰鬥

另外一項引人注意的設計，就是在二代作品中，將加入許多刺激無比的魔王決戰！和大小魔王對決一直是許多奇幻角色扮演遊戲的重頭戲，這點在日系遊戲中更為明顯，魔王戰不但能夠真正考驗玩家，其過程與所經歷的劇情，往往讓人難忘不已。在一代中這點並沒有明顯被強化，而根據製作小組表示，二代將大幅提升玩家與大小魔王的對戰機會，保證讓玩家感受到前所未有的刺激。

至於多人線上連線部分，也將參考目前許多線上遊戲的特色，除了前述的地下城主以及自創冒險故事之外，玩家更可以呼朋引伴一起參與主線故事，共同寫下屬於彼此的絕冬城故事！



擁有屬於你自己的城堡

《絕冬城之夜2》另一項主要的特點是玩家的要塞，也就是你在遊戲期間得到屬於你自己的城堡。這座城堡並不是自動遞交給你，你必須提升你的身份地位到某個程度才能得到它。一旦你達到這個條件，你將能派遣NPC駐防到裡頭並且執行與要塞及你選擇住在這裡的居民的一些相關任務。製作小組解釋這個要塞的目的：「這個主意是給玩家這個東西去玩的，我不想把它稱作是RPG中的小遊戲，因為它的的規模已經超越一般的小遊戲了，到了遊戲後期，城堡會成為故事中一個很重要的部分，而故事的這個部分將基於你對這個要塞做了什麼以及你把誰放入這個要塞中產生劇情分歧。」，這對遊戲來說是一個刺激的附加部分，激烈的圍城以及城堡攻防戰彷彿已經出現在我們眼前了。

提供強大的 遊戲編輯工具

在新遊戲裡提供各類工具讓你創造角色、戰役和冒險。其中，設計公司日前公佈新環境編輯工具，裡面加入了全新的貼圖設定來創造新的環境模型。另外，該編輯工具也應用新速度樹(SpeedTree)中介軟體，讓遊戲能快速地呈現面積浩大的樹叢和植物生態。由於該編輯器不再像第一代遊戲是貼圖制(tile-based)形成，它是透過利用複製既存的圖形區塊至其它地區，由於能迅速填滿畫面，故能讓玩家創造更大型的環境。此外，編輯器亦能創造無數的光層和反射效果，能讓天空烏雲密佈，或讓地下城的各隔間牆壁結上薄薄的冰層，讓冒險氣氛更加詭譎，這個工具套件還有更大的潛力讓玩家自製炫耀的特效。最後，遊戲上市後還將推出3D Studio Max輸出工具，讓模組創造者增加全新的模型以及動畫。所有一切都是那麼簡單易用而且速度奇快無比。

總之，這個模組製作工具套件真的是太棒了。當這款遊戲最後上市時，玩家將目眩神迷於遊戲中的視覺效果、享受豐富的RPG故事劇情，然後花好幾個月在多達64位玩家的多人遊戲冒險上，《絕冬城之夜2》看起來絕對是大有可為。



◀屋內的陳設非常細緻

熱門單機遊戲特報

一年一度的E3（Electronic Entertainment Expo）已於2006年5月12-14日順利展出，會場最受注目的，當然還是三大第三代次世代主機－PS3、Xbox360、Wii，除了各家主機及其遊戲的彼此較勁之外，也少不了優質的PC Game，底下將針對熱門的單機遊戲，做出粗略的介紹，讓讀者們參考看看未來有哪些好玩的單機遊戲：

■撰稿人：吳建煌　■責任編輯：史畢子　■美術編輯：拖拖稿大王

孢子
Spore

國外代理	美商藝電
遊戲設計	Maxis
遊戲類型	模擬
出版日期	2007年第一季

當遊戲設計大師Will Wright（模擬人生和模擬城市的遊戲製作人）在2005年首度將《孢子》（Spore，暫譯）介紹給玩家時，大家好奇的焦點是擺在遊戲所採用的技術。《孢子》是一套由內容編輯器（content editor）建構出來的遊戲，它能夠創造無限的世界，和可代代相傳的奇特生物。玩家一開始要先從扮演數十億年前的單細胞生物開始，而逐漸進化成多細胞生物，接著逐步演變為能夠在大地上漫遊且具有大腦功能的複雜生物，最後組成一支能夠統治星球的文明。不斷地玩下去，玩家還能夠建造一艘能翱翔宇宙的太空船，能夠進行殖民和貿易，甚至和住在無垠星海裡的奇特生物展開戰爭。如前所言，遊戲是由內容編輯器建構出來，玩家可能會好奇問「編輯器有使用彈性嗎？容易使用嗎？」更重要的是－「遊戲實際上是什麼樣子？」底下將會為玩家揭開《孢子》的神秘面紗。



➡全新概念模擬遊戲登場



親手創造喜愛的生物

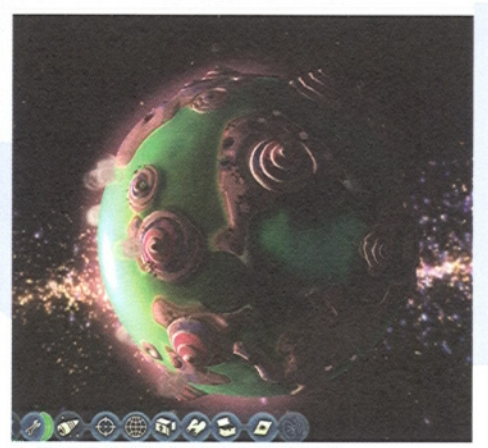
由目前已公開的Demo片來看，玩家在「細胞」將經歷五個階段：細胞（Cell）、生物（Creature）、種族（Tribe）、城市（City）、以及太空（Space），整個遊戲經歷實際上就是一個進化過程。在今年E3展上，Wright展示重點擺在生物模式和太空模式上。要強調的是，雖然遊戲有各階段的演進過程，但各個階段是環環相扣。例如，玩家的城市將建築在玩家的生物所活動之土地上，而玩家在宇宙飛行時，將會遇到出現在每一個演化階段所出現的生物。Demo片一開始所呈現的遊戲畫面就是一個活力十足的星球，星球上遍佈水和棕櫚樹，這兒住著一群怪異的生物，例如有斑馬條紋但頭上長角的生物，也有在蘆葦上跳躍，長得像蜘蛛的生物。但這些奇形怪狀的生物並非出自設計師的構圖，而是由玩家一手創造的！更進一步說，無論是生物、林木、甚至是星球本身，經由遊戲過程，玩家都可以無中生有，也可進行修改，更棒的是，它可以透過網路，和世界各地的同好分享。



⬆玩家可以自由創造生物

須努力搜集DNA點數

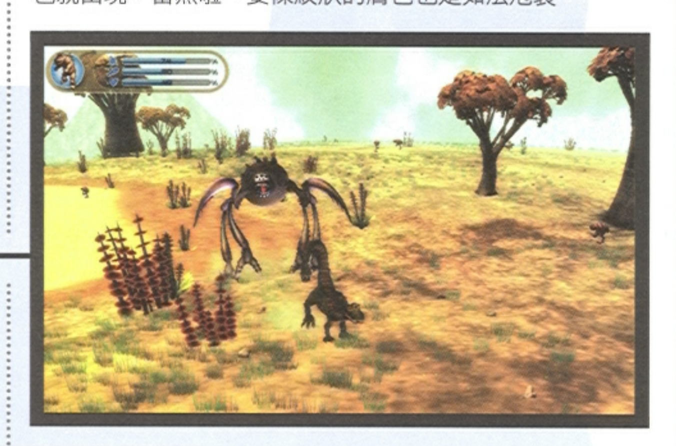
當玩家的生物完成後，玩家的生物就要展開謀生能力。牠必須開始進入世界覓食，躲避怪物攻擊、尋求配偶。在生物模式這個階段裡，玩家的目標是搜集「DNA」點數，它讓玩家在未來的遊戲裡，可創造更多的生物特色。在生物酒足飯飽後呢？玩家的生物當然接著會做出求偶動作，來尋求理想的伴侶。遊戲在一個有步驟的求偶動畫下，完成求愛過程！在交配完後，玩家所培養的生物仍有一些責任要完成。母性生物會產下一堆蛋，但要注意，食腐生物很喜歡吃這些蛋，一下子就會有很多討厭的掠奪者會來搶奪玩家的子孫，這時，玩家的生物必須使用戰鬥技能擊退他們。當然啦，周圍如果有一些友好的生物，玩家也可以請求牠們來助戰，以保護生物的後代。



⬆最後還會跟其他星球生物作交流

注意生物統計值變化

在生物編輯器中，螢幕的右邊會出現未經貼圖處理的生物模型，左邊會有類似調色板之類的格狀物，眼睛、耳朵、嘴巴、大腿、腳、武器、翅膀、尾巴、和各式各樣的零部件都可以從這兒選得。生物的軀幹可以重新創造，並且能像黏土般地塑造。事實上，編輯器的介面是相當直覺的，例如，玩家拖曳腿部時，如果玩家把它放在軀體一邊，它會在另一邊也出現一隻腿，進而形成一對腿。透過這種設計機能，玩家當然可以創造獨一無二的生物。要提醒玩家的是，當玩家恣意創造屬意的生物時，要記得生物的統計值包括力量、潛行能力、和速度等等都會隨之改變，而玩家選擇的嘴巴類型，如鳥嘴或如鯊魚般的利嘴，都會決定生物吃的能力，以及說話的聲音，因此，小心點，可別創造出中看不中用的生物。建構出生物的外形後，接著要為生物貼圖（皮膚），這個過程也簡單得很。玩家先挑選顏色，接著按左鍵貼上，膚色就出現，當然啦，要條紋狀的膚色也是如法泡製。



和異形和平共處或戰爭

在蛋孵化完成後，玩家用滑鼠輕點蛋一下，遊戲畫面會回到編輯器，這時透過覓食和污殖得到的DNA點數會派上用場，它可以讓後代生物有特殊的進化，例如多了爪子或銳利的眼睛。新的生物孵化後，生長過程也是從幼小到成熟。在弱肉強食的世界下，玩家的小生物可以尋求和其它幼小生物結盟，組成一支小型軍隊，以求自保，在團結力量大下，也可擊退大型的生物。生物模式可以讓玩家持續玩下去，但玩家的終極目標是組成一支種族，甚至是建造新文明。在發展至太空階段時，遊戲裡的外星種族會透過簡單的介面和玩家溝通，他們可能威脅玩家，也可能倡導和平。另外遊戲裡的銀河是數百萬個形形色色的星球組成，裡頭有溶岩世界、水世界、荒蕪世界等等。如果玩家是以線上遊戲的模式玩《孢子》，遊戲本身會不斷地抓取網路上其它玩家所創造的生物和文明。當玩家要建造某些東西時，例如車輛或太空船，玩家可以自己編輯，也可以從網路所取得的物件選單中挑選。因此，當《孢子》這套遊戲正式上線後，全球各地的玩家肯定將不斷地創造新玩意，讓遊戲的內容與生命將無限延長。

戰地風雲2142
Battlefield 2142

國外代理	美商藝電
遊戲設計	DICE stockholm
遊戲類型	動作射擊
出版日期	2006年第四季



《戰地風雲》是一套以刻畫歷史和現代衝突為主軸的遊戲，它讓玩家透過網路連線和64名同好使用真實世界裡的武器和車輛戰鬥，在最新系列遊戲《戰地風雲2142》(Battlefield 2142，暫譯)中，除了同樣提供64名玩家網路連線外，遊戲的故事背景已轉向科學杜撰的未來世界，當時的地球是一個冰封之境，地球上兩大派系為爭奪最後之土而發生戰爭。本遊戲是根植在戰地風雲系列遊戲的技術基礎內，因此，玩家在新遊戲中仍會捲入一個大型且虛擬的戰場中，不但可以配備各式的未來性武器或車輛，同時也可以駕御體型龐大的機甲，對敵人發動無情的猛烈攻擊。



➡這次《戰地風雲》將戰場安排在2142年





扮演泛亞或美歐陣營

在公元2142年，地球突然進入冰原世紀，巨大的冰河幾乎覆蓋了北半球，生物遇上了浩劫，大地無法再居住。玩家在遊戲中可扮演美歐聯盟(American-European Alliance)或泛亞同盟(Pan Asian Coalition)來爭奪可居住的領土。雖然遊戲劇情是發生在二十二世紀，但設計師顧慮到戰地風雲系列遊戲迷可能早慣於使用傳統武器，而不能接受未來性武器，因此在新遊戲裡不會出現雷射或電磁性武器，玩家使用到的武器設備都是現代武器的升級版本。例如步兵穿著先進的盔甲，攜帶投射性武器；未來坦克是用雙足行進，和傳統坦克以履帶前進是不一樣。



➡遊戲將有2大陣營可供選擇

遊戲以小隊制來戰鬥

在《戰地風雲2142》裡仍以班隊制為主，班隊能夠集點(collect points)來進行特殊的戰場升級(field upgrades)。班隊的領導人具備可以放置信號(beacon)的能力，讓隊伍成員可以在信號地點出現，而敵人相對地也可以摧毀信號，但如果玩家可以將信號放置在戰略地點的話，班隊將擁有更多的戰術彈性。此外，班隊還可以使用SD-18無人偵察機，它會飛行在小隊指揮官上方，具有掩護和防止近距離威脅的能力。另外，步兵在遊戲中將變得更強大，因為他們可以藉由穿著主動性偽裝披風(active camouflage cloak)而隱形，這意味著玩家可以神不知鬼不覺地刺殺敵軍。從上述設計來看，遊戲至處充滿著戰術和戰略，讓玩家可大展作戰天賦。

不同武器可搭配使用

在《戰地風雲2142》中只有四種類型的單位，分別是偵察(recon)、攻擊(assault)、抗車輛(anti-vehicle)和支援(support)單位，而遊戲中戰鬥的設計是一物剋一物，每一種武器或車輛都有一個剋星來對付它。在武器方面，除了可以升級，還可以搭配使用，例如將滅音器或望遠鏡結合射擊武器，就可達到狙擊的目的，或者，若玩家知道敵人是攜帶何種武器，也可以立刻更動自己的武器，達到制勝的目的。琳琅滿目的戰鬥車輛在遊戲裡亦是一絕，玩家除了可駕駛雙足坦克外，目前公開的車輛中，有一輛名為P-11武裝人員運輸車，它的外形像一輛有六個輪子的武裝犀牛，可以搭載八名士兵，若乘客中某一員具有隱形能力，這輛車也可進行隱形！



⬆有許多科技化的武器、機具登場

浴血戰場2007
Unreal Tournament 2007

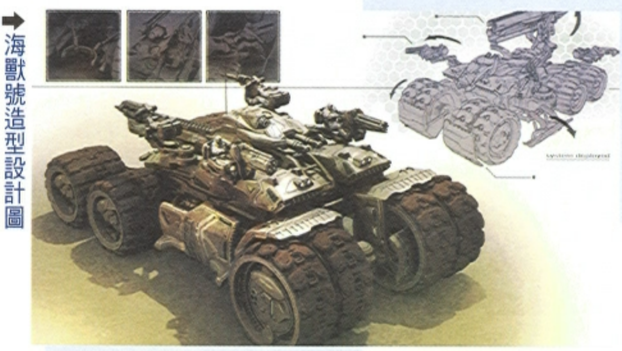
國外代理	Midway Games
遊戲設計	Epic Games
遊戲類型	第一人稱射擊
出版日期	2006年第四季



《浴血戰場2004》推出後，深受第一人稱射擊遊戲玩家的喜愛，設計公司Epic Games將在2007年初推出採用Unreal 3.0引擎的最新續集－《浴血戰場2007》（Unreal Tournament 2007，暫譯），在今年E3上進一步公開新作的消息，其中，在系列遊戲裡受玩家喜愛的突擊（Onslaught）模式，仍將出現在遊戲內，攻擊（Assault）模式則仍未在新作中出現，但以戰爭（Warfare）模式取代。在戰爭模式內，任務都是先以程式編寫好的遊戲目標，但不同的是，不再以一邊防守、一邊攻擊的陳舊方式進行，取而代之的是，雙方都有自己特定任務目標。另外，戰爭模式都與某一場戰役（campaign）有關，而且都是一項任務接著另一項任務的方式進行。

➡《浴血戰場2007》將以戰爭模式取代攻擊模式





➡海獸號造型設計圖

40個不同環境獨特關卡

遊戲中預計將會有約40個不同環境的獨特遊戲關卡、45個完全由玩家操控的角色、7種主要遊戲型態、18種車輛、以及14種手持武器。在新遊戲裡有兩個陣營：艾克森（Axon）和奈克利（Necris），雙方的戰鬥以步兵戰鬥和車輛戰鬥為主。例如在艾克森陣營裡有一輛海獸號（Leviathan），它是一輛龐大的車輪式運輸坦克，具備四門獨立的人員操縱砲塔，每一座砲塔有獨自的防護裝置，但玩家仍可一個接一個地摧毀它；除了海獸號外，已公開的艾克森陣營的車輛還包括猛塔（Manta）、天蝎（Scorpion）、和巨怪（Goliath）等。另外，復仇者號（Nemesis）是奈克利陣營主要的戰鬥坦克，外形讓人不寒而慄，它可以搭載兩名玩家，其中一名負責操控武器。它看起來有點像電影世界大戰裡火星人的戰鬥機器，感覺起來幾乎是一個有機體。

支援Ageia PhysX物理晶片

在戰爭模式裡有一張地圖名為「瑪瑙海岸」（Onyx Coast），其上覆滿藹藹白雪。玩家在這個關卡須達成的目標是攜帶一顆能源水晶球（power orb）至能源導管，從過程來看，遊戲有點像突擊模式裡攜帶旗幟（flag），然後再奪取能源點一樣；另外，在某些遊戲中，該球體可被帶到另一個地點，再利用它來解開某目標，例如可它來強化狙擊槍，可以將敵人打的粉身碎骨。除了上述戰爭與突擊模式外，死鬥（Deathmatch）和搶旗（Capture the Flag）模式亦會在新遊戲裡出現。和往常一樣，玩家可以自己玩上述遊戲模式，也可以選擇和其它同好一起戰鬥，因為遊戲可支援多達32位玩家同時上線。值得注意的是，《浴血戰場2007》將會呈現非常優異的物理加速特效，因為Epic表示已經和物理晶片設計大廠AGEIA合作，將讓AGEIA物理加速卡性能可支援遊戲精采的物理畫面特效，特別是在爆破方面呈現十分出色。

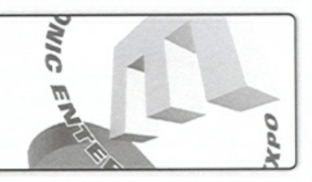


⬆Unreal 3.0引擎讓遊戲畫面更為出色



戰地狂嚎
Crysis

國外代理	美商藝電
遊戲設計	Crytek Studios
遊戲類型	第一人稱射擊
出版日期	2006年第四季



Crytek在推出得獎之作《極地戰嚎》（Far Cry）後，將於今年底推出《戰地狂嚎》（Crysis，暫譯），雖然兩者名稱有些雷同（都是「嚎」"Cry"字輩），但全新的情節與角色，讓我們不能以《極地戰嚎》的續集來形容它。《戰地狂嚎》的劇情發生在2020年，這時美國和北韓是控制世界的強權，一顆小行星在當時撞上地球，玩家所扮演的角色是來自頂尖的三角洲部隊特別行動組，奉命至北韓展開行動。

遊戲的第一關就把玩家帶至叢林。玩家的任務是要設法抵達山頂小行星墜落地點，而北韓士兵已佈署好在那個地方巡邏。這個關卡並不是以線性的方式進行，會讓玩家想辦法找出各種抵達目的也的途徑，玩家可以迂迴而行，但敵人也會在各個地點巡邏。



➡Crytek即將推出新作－《戰地狂嚎》（Crysis）



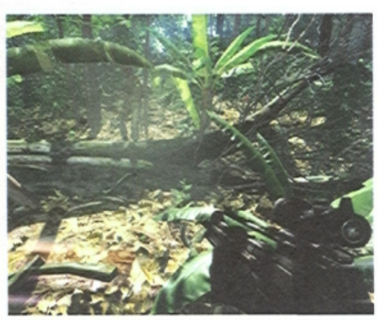
更優的AI與遊戲引擎

根據設計公司表示，遊戲的AI已經過重新編寫，希望讓士兵們能在利用掩護、團隊作戰、進行側翼攻擊、掩護主角的各種行動上，表現上更完美。在《極地戰嚎》裡出現的秘密行動碼錶（stealth meter），這次也被新遊戲所引用，它將告訴玩家是否身在險境之中；另外，玩家手上還有許多高性能的軍事望遠鏡，讓玩家可以觀察遠方的一舉一動。另外，《戰地狂嚎》採用CryEngine2引擎，它可以產生物體破碎、植物撕裂和人物伸縮的破壞效果。另外，遊戲裡還利用程式進行物理計算，來完成叢林裡的運動效果。在Demo遊戲中的第二關，是以外星人的太空船為主要場景，遊戲為當中的異形生物加入動態模糊效果，產生不變的極速運動感。

遊戲受注意的地方還有玩家與環境互動的能力，例如，若玩家舉槍朝樹林打，在落葉紛飛後，整個視界會變得明朗，葉子會堆的比腳還高；另一個例子是，若玩家舉射擊附近吉普車上的油箱，油箱會先燃燒並在幾秒後爆炸。據了解，諸如此類的事件，設計師是都賦予一個隨機元素，所以玩家並不能完全掌握它多久才會爆炸；最後一個例子是，遊戲中有一幕是玩家接近一座裡面藏有敵人簡陋木屋，在大多數的遊戲中，玩家必須衝進屋內進行殲敵行動，但在本遊戲內，玩家只要用火箭筒把其中一面木牆炸開，讓屋子倒塌，敵人可能就玩完了。

三種設定來調整能力

值得一提的是，遊戲提供速度（speed）、力量（strength）、防護能力（armor）等三種設定提供玩家自由創造角色戰力。例如，力量允許玩家可攜帶較重型的武器，同時讓玩家在射擊時有更佳的準確性，甚至在近距離激戰時比較不容易受傷。設定的轉換相當簡單，玩家只要透過滑鼠點選單上想要的設定選項就可；另外，該選單亦提供各種武備的特性，例如子彈類型（穿透力或燃燒力等），玩家也可以為武器加上其它裝備而添增其能力，例如機關槍可以搭配閃光燈、望遠鏡或手榴彈投擲器等。



⬆遊戲中將可以任意破壞場景，而且破壞程度如同真實一般



⬆異型登場！？

戰火回憶錄：地獄大道
Brothers in Arms：Hell's Highway

國外代理	Ubisoft
遊戲設計	Gearbox Softwarte
遊戲類型	第一人稱射擊
出版日期	2007年第一季



《戰火回憶錄：地獄大道》（Brothers in Arms：Hell's Highway，暫譯）是戰火回憶錄（Brothers in Arms）第三套系列遊戲，設計公司Gearbox除了推出次世代遊戲機台XBox360和PS3的遊戲版本外，更推出支援DirectX10的PC版本遊戲，讓玩家再次回到第二次世界大戰，扮演101空降師的中士，經歷1944年9月那場慘烈的歷史戰役「市場花園行動」（Operation Market Garden）。這場戰役是當時史上最大規模的機動作戰。在該戰役中，原本計劃空投英美聯軍傘兵部隊至荷蘭邊境，佔領橫跨萊茵河上的幾座大橋後，與地面部隊會合，直搗德軍戰線後方，以提早結束戰爭，但由於聯軍過於輕敵，加上後援部隊跟不上，使得守橋戰士彈盡援絕，死傷慘重。戰役慘烈的過程除了這次被用來作為遊戲的劇情外，還被拍成經典戰爭電影「奪橋遺恨」。



可依任務需要挑選隊員

能讓玩家親身體驗的遊戲當然不能被電影比下去，因此，設計師花了很多心血在戰術行動上，讓玩家能在大規模的任務中，扮演更主動的角色。除了攻擊和退敵的隊伍外，遊戲還提供一支精鋭步隊，可讓玩家視遊戲任務狀況，再依士兵專長挑選組成。例如，重機槍隊伍可用毀滅性的火力，破壞敵人要塞上的堅固防禦工事；火箭筒隊伍可專門用來對付敵人裝甲步隊，例如坦克或武裝人員運兵車；至於迫擊迫隊伍可將砲彈打到較難命中的地點，如打進窗內或位置較低的沙包堆內。



⬆秘密行動模式將可控制隊友不貿然攻擊



⬆遊戲背景為慘烈的「市場花園行動」



⬅玩家可以視任務狀況來挑選合適的隊員

追求開放性結局攻擊方案

在戰場的效果上做了很多加強，特別是當玩家攻擊軸心國時，可以看到很多發生在遊戲畫面的精采環境特效，其中很多是發生在都市裡。例如，當玩家發射迫擊砲攻擊納粹所死守的兩層樓窗戶時，不止敵人會粉身碎骨，窗台也會肢離破碎，磚塊和木頭齊飛。另外，在這套新遊戲中，玩家亦有更自由的空間可以追求開放性結局的攻擊方案，首先，玩家的隊伍在發現敵人的第一時間，只要玩家指示隊伍保持「秘密行動模式」，士兵們便不會主動地攻擊敵軍陣地，而這可讓玩家移動全部的武力就定位後，再展開擘劃完整的攻擊策略，進行恣意的毀滅行動，畢其功於一役。為了讓遊戲更好玩，設計團隊創造了一個“bro-mo”系統（brotherhood moments的縮寫）來強調戰鬥時的人類因素（human element），事實上，“bro-mo”系統是一個由第三人稱視角，變為第一人稱視角的畫面轉換，但它不是事先程式編程好必然會發生的事件，而是依角色所遭遇的事件而觸發。

生化奇兵
BioShock

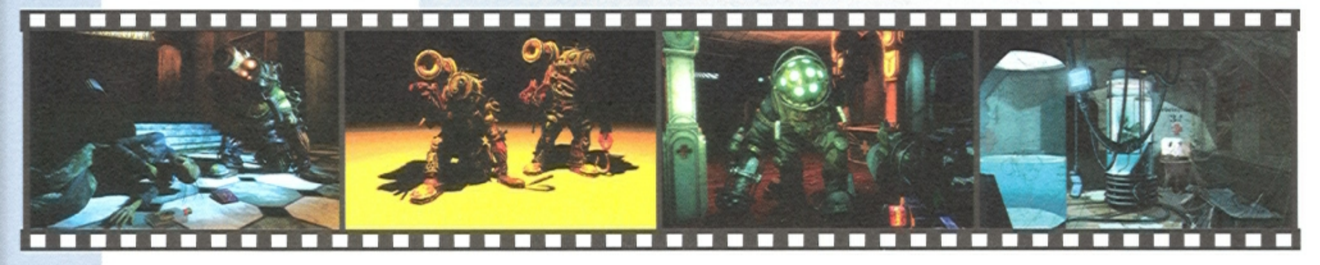
國外代理 Take-Two Interactive
遊戲設計 Irrational Games
遊戲類型 第一人稱射擊
出版日期 2007年



設計公司Irrational在1999年推出叫好又叫座的第一人稱角色扮演遊戲－《網路奇兵2》（System Shock 2）後，將在今年推出新作－《生化奇兵》（BioShock，暫譯）。這套新遊戲並非網路奇兵的續集，但和該系列遊戲一樣，整個遊戲依舊充滿恐怖氣息。遊戲是發生在一座試驗失敗的海底理想國－狂喜城（Rapture）的實驗室，它是專為人類基因改造而建，因發現一個名為亞當（Adam）的基因物質，可被用來進一步提升人類的物理屬性和能力，原本是美事一樁，最後卻因過量使用，造成供不應求，終於導致這個海底城爆發不可收拾的事件。玩家所扮演的角色抵達事件發生不久後的狂喜城，大廳上四濺的血漬尚未乾，顯然已有被改造的可怕生物，佔領了它……



➡遊戲中瀰漫著一股恐懼感



對抗三種主要怪物

玩家在遊戲中將以第一人稱視角在這座實驗基地裡冒險，畫面呈現方式和《網路奇兵2》與《駭客任務》（Deus Ex）是一樣。玩家將會發現基地內遍佈三種主要“生物”，分別是食屍雄蜂（Drones）、掠奪者（Predators）和士兵（Soldiers），這些生物的身體有部份是人類的器官，（例如有腳、有手、或有肺），但有部份則是怪物的肢體，原來有人將人類的器官組織，移植到這些生物體上。值得一提的是，上述的生物在遊戲裡的活動並不是仿照其它作品由AI來控制，據了解，設計師開發了一個所謂的人工智慧生態（AI Ecology），賦予這些牠們原本屬於生物的直覺行為，而非刻意以程式編寫的人類行為，讓牠們在遊戲內更具真實與自然感。在上述三種生物中，食屍雄蜂例行工作是在基地裡四處飛行尋找屍體，牠們會吃這些屍體，將它消化，並轉換為有用且可循環使用的基因物質；掠奪者則是基地內神秘科學家所發展出的殺戮戰士；而極端強悍的士兵主要任務是保護食屍雄蜂，因為它所吸收的物質，正是玩家在遊戲中要取得DNA。



⬅四處都可以見到血跡



⬅伏特加！？不知是作什麼用的

利用基因改造體質

這些DNA是以質體（Plasmids）的形式呈現，各有不同的基因能力，玩家可將它注射入體內，以提升玩家的技能和力量，並利用它來過關。例如耐熱的DNA，可提升玩家對環境溫度的忍耐力，若玩家在密閉空間內具備此能力，但敵人沒有，敵人則可能因溫度過高而喪命。在遊戲內，玩家具備許多但數量有限的儲存格（Slot），可儲放各式的DNA質體，並且可在基地內特定點轉換使用，以應付不同的狀況。除了質體外，玩家在《生化奇兵》內亦可使用一些科技設備，遊戲提供玩家包括手槍、短槍、來福槍等五種基本武器，但和一般射擊遊戲不同的是，玩家不用邊打邊忙著撿槍彈，相反地，玩家在遊戲內使用的是各類武器的原型硬體（Prototype Hardware），例如，玩家只須進行升級動作，就可將來福槍變為狙擊槍。最後，生物奇兵將使用由Unreal引擎大幅改良的Vengeance引擎，能完全利用DirectX9.0在陰影和光影表現上的優點，將讓遊戲的恐怖感表現更淋漓盡致。

全軍破敵2
Medieval 2：Total War

國外代理	Sega
遊戲設計	Creative Assembly
遊戲類型	策略
出版日期	2006年11月



設計公司Creative Assembly日前公開《全軍破敵2》（Medieval 2：Total War，暫譯）的設計成果。這套融合回合制與即時戰略的遊戲，將把玩家帶回到中世紀歐洲，提供包括英國、法國、神聖羅馬帝國等21支派系讓玩家指揮，這些派系中有三支是新增，例如美國人和阿茲特克人都是新登場。和前作一樣，《全軍破敵2》最大的特色在於回合制策略戰役。玩家須從採用哪種軍種和欲與哪國聯盟，以及下一階段要侵略哪國起做決策，在做完規劃後，兩軍將正式遭遇，這時遊戲會轉為即時3D場景的戰爭畫面，讓玩家指揮旗下大軍攻擊。在遊戲中，玩家儼然成為歷史和戰爭的主宰。





➡士兵的外貌是隨機組成的，每人看起來都長不一樣

士兵與武器隨機組合而成

相較於第一代遊戲，《全軍破敵2》整體成績已更上一層樓。首先，遊戲的圖形引擎改善最多，成果直接表現在畫面的視覺呈現上。例如，在地形的計算上，加入了動態的元素，讓畫面除了展現山丘、懸崖等多變的地形外，還讓場景看起來更詭譎多變，進而能提供玩家更多新的策略選項。在《全軍破敵2》裡，貼圖數量與動態氣候特效大約為前作的兩倍，另外，軍團在戰場上廝殺，浩大的場面，讓玩家可以經驗軍隊在戰爭中大肆破壞的快感。從展示的遊戲成果來看，Creative Assembly確實放了很多心血在軍隊上，包括改良士兵外貌和感覺。這回，遊戲裡不會有成列且相同外貌的士兵，玩家看到是從隨機性軀體與武器組合而成的士兵模型，每個戰士都有明顯不同且隨機產生的外形。另外，設計公司也花了數千小時在動畫影片設計上，不同類型的戰鬥單位，當他們和敵軍對抗時，或者在戰爭中所使用的各類武器，均有特製的動畫來加強效果。透過這些努力，不僅士兵栩栩如生，戰爭也更加真實，在畫面中隨時可以看到玩家麾下的大軍把敵人砍倒在地。

可佈署特殊戰力250員

除了在圖形改良上的努力外，設計師也花了很多的心力讓遊戲更好玩，包括遊戲的攻擊與防禦設計，使玩家可以在戰鬥中佈署250員具備特殊戰鬥能力的單位上戰場，這種能力是第一代遊戲無法提供的。例如，遊戲中有一幕是玩家命令一群長弓手打一排的木樁來阻擋迎面攻擊的騎兵隊，便是運用到這種設計。另外，遊戲在外交系統的設計上也精進很多，在玩家和敵人協商時，它會回饋更多粗略的統計數字，讓玩家可以清楚在討價還價的過程中，有多少損失和利得。從提議通婚到傳教的每一件行動，都囊括在玩家和敵軍協商因素中，當然啦，派出刺客至敵國也是外交的選項之一，但做出這項決定前，玩家要考量成功或失敗的後果。



⬆《全軍破敵》系列就是在玩這種大場面戰役



終極動員令3：泰伯利恩戰爭
Command & Conquer 3 : Tiberium Wars

國外代理 美商藝電
遊戲設計 EA Pacific
遊戲類型 即時戰略
出版日期 2007年



原作《終極動員令》是以在不久後的未來世界裡，一個由先進國家組成的聯盟「GDI」和一個由神秘團體發展成的強權「NOD」之間，為爭奪奇特的新能源—泰伯利恩（Tiberium）而爆發戰爭。原系列遊戲是以GDI和NOD之間發生的第一次泰伯利恩戰爭為主題，新遊戲則以GDI和再度形成威脅的NOD之間所爆發的第二次泰伯利恩戰爭揭開遊戲序幕。在這場戰爭中，戰火在全世界蔓延，形勢對GDI即為不利，玩家在遊戲中將扮演GDI的指揮官，必須召集殘餘在世界各角落的GDI部隊，對NOD展開反擊，並將敵人驅離GDI領土。泰伯利恩是極毒的物質，在奇異的綠水晶礦區成長，蘊含高濃度的能源，且可輕易地採收，然而，其毒性會造成週邊的生命死亡。泰伯利恩是一種非地球原生物且可自我複製的水晶物質，能將它所碰觸到的物質，轉化為更多的泰伯利恩。當泰伯利恩進一步轉化後，可施放龐大能量的放射物質，是作為能源與武器極理想的東西。



遊戲AI隨玩家步調反應

玩家在戰場上必須以即時（real-time）的方式採收泰伯利恩，以振興經濟和建造強大武力。據了解，遊戲的劇情仍會藉由FMV過場動畫呈現。在單人戰役中，從任務簡報、任務目標、未揭露地區的資料、和玩家在戰場上聽到的無線電對話等，均會交織在劇情裡出現，這些設計大致保持和系列遊戲相同的風格。在戰鬥單位方面，設計公司Westwood除了更新在C&C系列內某些受喜愛的單位外，還創造了許多新單位。再出現在新遊戲的經典級單位包括GDI突擊隊員（Commando）、Orcas、和長毛象坦克（Mammoth Tank）、以及NOD的隱形坦克（Stealth Tank）。在《終極動員令3》裡長毛象坦克有了新的、但相似的外貌，它的砲塔和飛彈發射器都經過升級，同時以火力超強的軌道火砲（rail cannons）來取代標準的坦克砲管。另外，設計師亦在遊戲的AI上下了許多功夫，以配合玩家喜歡速戰速決，或者講求慢工出細活的遊戲步調者，如果玩家是快動作者，AI將快速反應，讓遊戲更快進行，反之則慢慢進行。



⬆不同的任務選擇將有不同的戰局



⬅C&C系列最新作品

任務選擇影響未來戰局

拜繪圖卡技術進步之賜，設計師亦將新的特效引進遊戲中，例如改良過的分子系統（particle system），可在遊戲環境內呈現比以往Westwood的即時戰略作品更多的分子，分子特效呈現的效果包括曳光彈，火箭，爆炸，開火，煙霧，塵沙，薄霧……等等，讓整個戰場的氣氛更緊張和真實。除了支援多人共玩外，《終極動員令3》的單人遊戲共分為三大戰役，將由數個被設計師譽為戰爭劇場（Theatres of War）的故事章節組成，每個劇場都由一個特定地理區域組成，例如斯堪地那維亞半島。玩家必須在每個劇場內完成許多相關的任務，玩家可依自己的遊戲風格和戰略選擇任務執行。例如，某項任務可能是爭奪領空，而另一任務可能是佔領海港，玩家可選擇執行那個任務，如果玩家選擇奪取領空，那麼任務成功後，敵人在未來的任務中將無法進行空中火力支援，儘管他們具備召集部隊進行空襲的能力；反之，若玩家選擇佔領海港，敵人未來的海戰能力，將受制肘。

最高指揮官
Supreme Commander



國外代理	THQ
遊戲設計	Gas Powered Game
遊戲類型	即時戰略
出版日期	2007年第1季

《最高指揮官》(Supreme Commander，暫譯)是今年甚至是明年裡最受矚目的遊戲之一，原因除了有成績輝煌的前作—《橫掃千軍》(Total Annihilation)為其加持外，最主要的理由是，遊戲各關卡地圖能行雲流水般地讓玩家進行畫面伸入(zoom in)和伸出(zoom out)。鏡頭伸出時，玩家能從原來近距離畫面，轉而以宏觀的角度觀看整張地圖上不同單位的戰鬥情況；而鏡頭伸入後，玩家則可監看個別單位在地面上奮勇抗敵的過程。除了畫面呈現方式的躍進外，遊戲某些改良也值得讚賞，一些諸如點選、拖曳行進點(waypoints)、各單位從四面八方趕抵至同一地點進行協同攻擊的過程、行進路線預覽(pathfinding preview)、自動化基地指揮官(automated base commanders)、以及單位運輸的設計等等，都更勝《橫掃千軍》一籌。舉例來說，玩家可以下達全球性「行進點」命令給不同作戰單位的分遣隊伍，諸如海上、陸地或空中的作戰隊伍，而它們可在玩家的要求下，幾乎同一時間抵達作戰地點參戰。



➡《橫掃千軍》設計公司最新力作





量子隧道可通行宇宙

據了解，遊戲將提供包括地球(Earth)、西布倫(Cybren)和異形種族厄隆(Aeon)等三支派系讓玩家指揮。遊戲起源於地球決定至銀河其它星系殖民，科學家突破性地發展出量子隧道(quantum tunneling)，若擁有充足的能源，便可透過它任意在宇宙的任何地點出現，但這項偉大的發明，卻是一切禍端的開始……。另外，在《最高指揮官》裡還有兩個新特色。首先，遊戲提供雙螢幕支援功能，讓玩家能以全螢幕的方式，同時觀看兩陣營之間的戰鬥，並在任何時間內控制其中一方。這對各種戰略行動十分有用，但最有幫助可能是玩家讓其中一個螢幕保持在伸出畫面，並且控制規模龐大的作戰單位，進行大規模的移動，而另一個螢幕畫面則用有作戰術決策用，雙管齊下，克敵致勝。其次，玩家可以讓遊戲介面保持在螢幕底部或側邊，特別是在今日寬螢幕普及下，讓介面保持在側邊能更方便畫面流覽與進行。



⬆遊戲允許玩家zoom in來觀看對決

超大體積的戰鬥單位

設計師表示，《最高指揮官》並不是一個要玩家對別個單位進行微型管理，或僅集中精力在小型戰術戰鬥上的遊戲，玩家須把心力放在大規模的戰爭上，而非資源管理上。另外，遊戲裡有些單位的體積十分龐大，例如大型戰艦的體積幾乎等坦克的20至30倍，當然啦，前者的殺傷力或射程也遠大於後者。在單位體積變大下，遊戲的地圖也相對擴大。據了解，最大的地圖面積約6,400平方公里，在如此大的空間下，若玩家的坦克要從大陸上的某點，抵達遙遠的另一點作戰，勢必要花費相當多的時間，這時，玩家必須使用運輸機來運送，以達作戰效率；或者，玩家必須建造量子隧道，把單位傳送至地圖上的另一點，避免緩不濟急，而延誤軍機。



⬆《最高指揮官》的單位比例將會顯現極為懸殊



遊戲資訊
製作開發：KOEI
國內代理：光榮
遊戲類型：戰略動作遊戲
遊戲售價：未定
語言版本：中文版
發行日期：2006年6月

系統需求
CPU：Pentium4 1.6GHz以上（建議2.6GHz以上）
記憶體：256MB以上（建議512MB以上）
硬　碟：4GB以上可用空間
顯示卡：必需配備3D加速晶片且硬體支援DirectX9.0C以及Shader功能
音效卡：完全支援DirectX9.0以上的音效卡
系　統：Windows(r) XP 中文繁體版

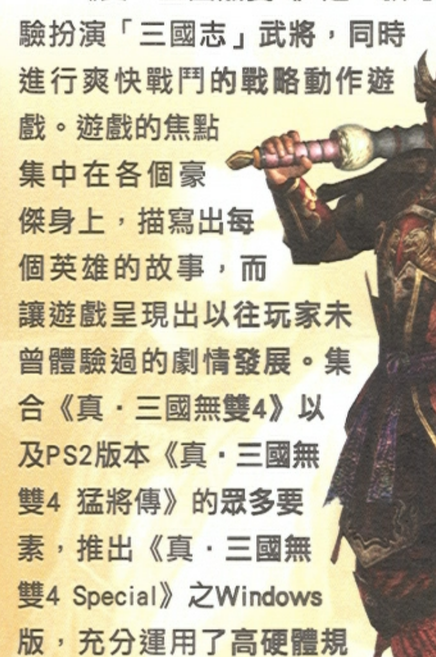
責任編輯＝小羚羊　　美術編輯＝拖拖稿大王



再現！究極之一騎當千。

真・三國無雙4 Special

《真・三國無雙4》是一款可以讓玩家體驗扮演「三國志」武將，同時進行爽快戰鬥的戰略動作遊戲。遊戲的焦點集中在各個豪傑身上，描寫出每個英雄的故事，而讓遊戲呈現出以往玩家未曾體驗過的劇情發展。集合《真・三國無雙4》以及PS2版本《真・三國無雙4 猛將傳》的眾多要素，推出《真・三國無雙4 Special》之Windows版，充分運用了高硬體規格的機能，並保留原有戰略動作遊戲的爽快感。



描寫豪傑的「無雙模式」

隨著遊戲當中的劇情，然後將三國群雄故事持續發展下去的就屬「無雙模式」。在本模式之中，會有多位豪傑共同參與重要戰役的劇情，例如：相信大多玩家對「虎牢關之役」甚感興趣，在此大戰役中，玩家可用不同的角色參戰，不論是要體驗呂布一夫當關，萬夫莫敵的英勇，還是正規軍劉備、關羽、張飛三人合力戰呂布，玩家都會發現有不同的新體驗。這在《真・三國無雙》系列裡是獨一無二的特色。除此之外，還有各角色專屬的事件內容及新增任務，例如想參與「趙雲單騎救主」此事件的玩家，便要選擇趙雲才能觸發此事件，因為這是屬於趙雲的專有事件。玩家在與敵人廝殺之餘，不彷用另一種心情體驗該角色在主國的功蹟及重要性，也可細心觀察那些武將的任務在前幾代未曾出現。



↑就先從小編愛好的趙雲傳開始吧！

新動作改良

在遊戲中導入了許多可以將敵人豪爽打飛出去的動作設計。例如：攻擊速度和攻擊力會暫時提升的「無雙覺醒」，以及使用特定武器時，才能發動九次連鎖攻擊的「進化攻擊」…等。這些嶄新的動作設計，讓玩家可以在一次的攻擊之中，將更多的敵人擊倒，體驗到超爽快的戰鬥樂趣。此外，幾乎將畫面塞滿的敵兵和描繪細緻的戰場等舞台演出，也讓玩家更容易將感情融入於遊戲之中。


↑華麗的新動作

據點系統提升戰略性

於遊戲舞台中，具備有戰術功能的四個戰略據點（進入據點、攻擊據點、防禦據點、補給據點），均設計了特殊的功用與特徵，各據點的攻略，除了將影響到整體戰局之外，各據點的特殊攻防戰也是別有風味的設計，可以讓玩家在遊戲中體驗到另一種不同的樂趣。


↑小兵不要妨礙我攻佔據點



眾多角色魅力十足

在《真・三國無雙4》中，可以參戰的武將包含了呂布、趙雲、曹操、周瑜、劉備、張飛之女・星彩、仙人左慈…等，全部共有48位角色之多，不論玩家喜歡的是武力高超的呂布、智謀傲世群雄的孔明還是傾國美女大喬、小喬，都可滿足玩家的需求。遊戲中為了讓玩家方便認出角色，在每位武將都設計了專有的動作以及武器裝備，以突顯該武將的特色，以免在戰場上敵我不分。玩家可以在操控以上的所有武將的同時，享受不同角色的戰鬥風情及作戰方式。

⬆論武將，呂布當然是代表人物了

忠心的護衛武將

之前《真・三國無雙3》是採用護衛部隊的設計，而本作則是與玩家並肩作戰的「護衛武將」。利用戰鬥中獲得的點數，護衛武將得以成長並學習特殊技能，並以其能匹敵著名武將的能力，為玩家進行強力支援。此外，與玩家武將合力施放的「激・無雙亂舞」威力超強。這些護衛武將正是過關時不可或缺的強力伙伴。

⬆可以選擇跟隨身邊的護將

可再享受『猛將傳』要素

「外傳模式」：玩家可以享受到一個關卡就結束的嶄新劇情一這包括虛構的故事以及過去沒有出現過的野史趣聞等等，合計共有18篇劇情之多。

「修羅模式」：類似無雙模式，而玩家在不斷發展的簡短劇情中，持續地闖蕩過關下去，玩家可在此模式中以獲得的道具強化武將角色，而強化後的角色可以在「無雙模式」「外傳模式」「自由模式」中使用。

至於全部共有六條路線的「挑戰模式」，在難度選擇中還具有「入門」這個簡單模式可以選擇。

➡在外傳模式裡有無雙模式未登入的劇情

遊戲資訊

製作公司：GeneX
代理發行：光譜資訊
遊戲類型：戀愛養成
遊戲售價：未定
語言版本：繁體中文
發行日期：2006年夏季

系統需求

CPU：Pentium III 800MHz以上
記憶體：128MB以上
硬　碟：4G
顯示卡：支援DirectX8.1，並有64MB記憶體之顯示卡
光碟機：無限制
音效卡：支援Direct Sound的音效卡
系　統：Win 2000/XP
解析度：640 X 480 High color以上

責任編輯＝晴晴葛　　美術編輯＝san



夢幻奇緣2☆☆☆

20世紀末戀愛養成遊戲《夢幻奇緣》發行至今，已超過長達五年的時間，然而網路上的同人創作、角色扮演風潮卻從未曾間斷，可見其在玩家心目中的經典地位。而在經過漫長的等待後，終於在去年的冬天，GeneX發行了《夢幻奇緣２☆☆☆》Windows版，光譜資訊也順應玩家的要求，立刻著手與GeneX接洽取得代理權，遊戲中文版預計於今年夏天上市。



戀愛養成代表作華麗再現

《夢幻奇緣》一代發行的年代，很少有遊戲會以女生做為主角，在戀愛類遊戲裡更可說是屈指可數，因此，當《夢幻奇緣》在PC上發行以後，立刻受到相當多的女性玩家注意，而遊戲內容也沒有讓玩家失望，自由選擇三位女主角的少見設定，高度的遊戲性與多樣化的結局，搭配結城梓美型的畫風，使她在玩家心裡佔據了一席無法抹滅的地位。最新發售的《夢幻奇緣２☆☆☆》除了保留前作頗受好評的優點，在劇情方面，更大膽使用戀愛遊戲從未使用的題材，不同於多數少女漫畫式的甜蜜戀情，使她的劇情深度受到廣大迴響。



◀以女角為出發點的唯美養成遊戲。

三女七男性格迥異產生火花

《夢幻奇緣》之所以在戀愛遊戲界打下一席江山，和女主角的設定有很大的關係，遊戲設定了三位出身背景、個性完全不同的女主角讓玩家自由選擇，而沒有被選上的另外兩位角色也會在劇情中和玩家有不小的互動，甚至成為閨中密友。由於女主角有各自的出身背景，劇情的走向也因此受到影響，加上個性的差異，與男主角之間不同的戀情互動更成了吸引玩家的最佳要素。一向嚴肅自持的角色會在什麼樣的人面前卸下認真的面具？一向玩鬧輕浮的人，又會向什麼樣的人表達認真的心意呢？



▶戀愛要談，但也別忘了維繫友情喔！

註1：文中有許多日文漢字的部分，都用相似的中國漢字取代，不便之處敬請見諒。

四大類結局等待玩家發掘

《夢幻奇緣２☆☆☆》是一個架構在養成遊戲上的戀愛故事，遊戲的主軸是要將女主角培養成神秘之島「亞羅蘭迪雅」傳說中的「星之少女」，拯救即將滅亡的世界。玩家必須安排女主角與遊戲中的眾男性角色上課學習，每位角色可以學習的課程不同，有劍術、魔法、氣質、魅力等，要成為星之少女，必須力求將所有能力平均提上最高點。不過這是個講求自由度的遊戲，玩家還可以選擇踏上其它的道路：



美麗的神秘之島「亞羅蘭迪雅」，故事從這裡展開。

戀愛：拯救世界的理想或許太過於沉重，利用上課時間和老師發展戀情，似乎才是這款遊戲的王道。所謂日久生情，經常安排女主角和喜歡的角色上課，兩人之間必然會產生一點情愫，然後再利用假日時間，刻意製造機會和心上人見面，並且隨身帶著筆記本，探聽對方的興趣好惡，神一定不會漠視你的努力！不過，相信各位現任學生，或當過學生的玩家都可以理解，老師通常不會喜歡上課狀況頻出，成績大有問題的學生。

友情：戀愛是人生的大事，錯誤的戀情會導致不幸的一生，花樣年華的少女們未來還有很多機會，沒必要急著現在就尋找另一半。與遊戲中其他兩位女主角發展友情，共同度過年少的青春時光，評論眾男主角的優缺點，也是一項不錯的樂趣。

就業：不立業無以成家，雖然遊戲中的男主角大多還算有錢可以養家活口，但是身為「偉大的」星之少女人選，怎麼能甘心將自己的才能埋沒在家事裡呢？專心一意朝著某個領域發展，不管是為了造福人群，還是因為自己的興趣，總之這是向世人證明自己能力的一種方式。

人物介紹

Fantastic Fortune 2



普魯特
CV：岡野浩介
亞羅蘭迪雅的洛哈神殿的神官。
對其它國家來說，地位有如「國王」般崇高，為人可靠，但有點潔癖。

亞克
CV：森久保祥太郎
「騎士院」所屬的劍士，和路德是從小玩在一塊的好兄弟。
劍術之強是眾所周知，但說話口氣和態度的惡劣也是眾所周知。

索羅伊
CV：置鮎龍太郎
守護「騎士院」與「魔法院」的神官劍士。
雖精通劍與魔法，但傳說看到他的技巧也就等於必死無疑，為世人所懼。

路德
CV：櫻井孝宏
「騎士院」所屬的劍士，與亞克是自小到大的好朋友。
不喜歡與人爭執，個性隨和。
和劍法比起來，比較喜歡讀書。

約翰
CV：森川智之
「魔法院」所屬的魔導師，魔法院實質上幾乎全由約翰掌權。
溫和的個性受到人民的崇拜仰慕，被尊稱為「老師」。

席里維斯
CV：高橋廣樹
來自大陸的親善大使，在自己的國家是王位第七繼承人。
擅長用劍，對魔法有些厭惡。

尤尼希思
CV：齋賀みつき
約翰所領養的孤兒，是在成年前性別不明的安海爾族。
可能是因為對出身的自卑，對約翰以外的人，都不願敞開心胸。

遊戲資訊
國內發行：英寶格
國外發行：ATARI
設計製作：Eden
語言版本：英文
發行平台：PC、Xbox 360
發行日期：2006年9月

系統需求
CPU：未定
記憶體：未定
硬　碟：未定
顯示卡：未定
光碟機：未定
音效卡：未定
系　統：未定
解析度：未定

責任編輯＝小羚羊　　美術編輯＝TEA



Test Drive Unlimited
車魂：無限賽

自從Accolade推出以操駕世界知名跑車為號召的《Test Drive》遊戲之後（當時在國內譯為「名車大賽」），《Test Drive》系列便成為競速類遊戲中的指標之一，後續的作品除了持續提供車迷玩家更華麗、更多車款、更加真實的操駕體驗之外，也推出許多衍生版本。而現在，採用最新技術打造而成的年度鉅作《Test Drive：Unlimited車魂：無限賽》，將提供玩家一個操駕全球最熱跑車的機會！


好車加美景

超級跑車與迷人的賽道

2005年美國E3展前ATARI公布《車魂：無限賽》開發畫面時，馬上引起眾多玩家的注意，那華麗無比的遊戲畫面截圖幾乎比照片還要真實！而且不僅如此，當ATARI發佈這些速度怪獸將在超擬真的夏威夷島上奔馳時，更是讓全球車迷玩家瘋狂不已！《車魂：無限賽》將收錄50多個汽車品牌中的150多輛跑車，而且還包括一些知名的摩托車，不論是大家熟知的Lamborghini、Aston Martin、Mercedes、Jaguar還是全世界最貴的超跑廠Saleen還是難以操駕的Shelby之外，遊戲還將收錄一些小型車廠的戰馬，看著C8那螺旋槳造型的十輻Aeroblade鎂合金輪圈，真會讓人血脈噴張、興奮不已！《車魂：無限賽》以真實的夏威夷島為競速場地，遊戲中將提供超過一千英里的路段供玩家盡情奔馳，玩家可以放慢車速通過威基基海灘，好好欣賞日落的餘暉，當然更可以大腳一踩，讓引擎的怒吼聲劃過公路。


超寫實的車道場景

更多吸引玩家的要素

目前競速類賽車遊戲除了收錄大量真實車輛之外，真實的性能數據以及擬真的操駕感受，也是各遊戲設計公司所追求的目標，此外，為了讓玩家能夠在競速的過程中，享受到更多的樂趣並提升遊戲的耐玩度，提升車輛性能的各項改裝配件也逐漸成為一款賽車遊戲所不能缺的要素之一，而《車魂：無限賽》，除了具備有史以來最真實、最華麗的遊戲畫面之外，豐富的遊戲內容，更是本作之所以如此受到矚目的原因！《車魂：無限賽》除了提供完整的改裝零件，讓玩家可以調教出屬於自己的戰駒之外，就連玩家的住處、服飾甚至是代表玩家人物的臉孔都能夠進行細微的調整。


超寫實的配備畫面

購買夢想中的豪宅

在《車魂：無限賽》遊戲中，玩家就像是真實的生活在夏威夷島一樣，將擁有自己的房子與跑車。遊戲一開始玩家必須創造一位虛擬人物代表玩家本身，透過參加各種島上的競速比賽獲得金錢，這些金錢除了可以用來購買更昂貴的超級跑車之外，玩家還必須幫這些跑車找個好房子，因為在遊戲中玩家所購買的車輛，都會停放在玩家的車庫中，而車庫大小將隨著房子等級而改變，若玩家想購買、收集更多的車子，首先課題就是要存夠錢買棟夠大的豪宅，才能夠將這些知名跑車一一收入車庫之中，遊戲中總共有65間豪宅遍布在夏威夷島各地供玩家購買，除了房子尺寸會影響價格之外，所在的地點景觀不同，價位上也會有所差異呢！而唯一要注意的是第65棟房子，只有當玩家解開所有夏威夷島上的賽道之後才能夠購買。


玩家飆車身手夠好，買下千萬豪宅不再是夢想

身穿名牌服飾的賽車手

而除了購買豪宅之外，《車魂：無限賽》另外一項有趣的設計就是可以幫虛擬人物換裝，從上衣、褲子、T-Shirt、牛仔褲、夾克甚至是鞋子、眼鏡以及帽子，而且這些服飾可都是世界知名設計師或是經過授權知名品牌的產品，可不是開發人員天馬行空隨便設計出來的呢！預計遊戲中共有超過兩百件的衣服配件等待玩家來發現！而為了增添遊戲的趣味性，這些服飾可不是花錢就可以買的到，玩家參加某些特定比賽獲勝之後，將可以得到特別的服飾兌換券，這時候玩家可以趨車前往夏威夷島上任何一家服飾店使用這些兌換券，來換取各款精品服飾！當然，每一家服飾店所販售的款式也將不同，所以如果玩家想要收集到多款服飾，那就必須完成許多路段的賽事，才能夠前往這些服飾店。



身穿名牌不再是千金小姐的專利

和全球玩家共同享受競速樂趣

透過網際網路和全世界的車迷朋友共同享受競速狂飆的快感，也是目前許多賽車遊戲所強調的功能之一。ATARI除了讓《車魂：無限賽》擁有絕佳的單機遊戲性之外，從另一個角度看，我們可以發現遊戲許多內容可說都是為了對應網路環境而設計的。以夏威夷島來說就是最好的例子，整個歐胡島就像是線上遊戲中玩家所冒險的大地圖，而來自各地的玩家們則是一起在這座島上盡情狂飆、競速、聊天以及交易，而強大的服裝與角色外觀調整功能，更讓玩家角色能夠和虛擬世界融合在一起，讓競速類遊戲也能夠達到線上遊戲強調的「open-ended」目標，無線延伸遊戲的樂趣。而有別於《世界街頭賽車3》所強調的個人過彎技術，《車魂：無限賽》除了競速之外還多了份悠閒的味道，遊戲中所加入的生活成分，讓玩家更能夠隨心所欲、在沒有壓力的情況下享受這些超級跑車。而如果玩家是個狂熱的競速者，那《車魂：無限賽》更可以滿足玩家對速度的渴望，在連網模式中，除了有各個競速賽段讓玩家和其他網友好好飆上一段之外，更可以隨意的開上美輪美奐的公路，一邊欣賞美景，一邊享受速度，當在路上遇到其他網友時，玩家可以隨意提出「尬車」的要求，如果對方接受的話，只要設定好賽段路線與終點，就可以馬上來一段超跑對決，而玩家也不用在意車輛等級問題，根據開發小組人員表示，《車魂：無限賽》的伺服器會自動尋找適合玩家等級的賽事，完全不需要擔心配對問題。


玩家技術夠好，可以上網找其他同行切磋

後述

眾多的經典超級跑車、比真實世界還要華麗的畫面表現、美麗的夏威夷島街道與公路，加上私人濱海豪宅與諾大的車庫、名設計的服飾。這些不正是所有車迷玩家夢想已久的天堂！《車魂：無限賽》不論是內容的取材、競賽方式還是多人網路環境服務，每一個環節看來都是絕佳的設計，而且根據製作小組透露，當玩家悠閒的在公路上奔馳時，還可以選擇以語音的方式來提示前方路線，玩家可以關掉小地圖和轉彎指標，盡情享受絕佳風景。從這些細微設計，可以發現設計小組的用心程度，也讓大家更加期待《車魂：無限賽》的正式上市，且讓我們拭目以待吧！

遊戲資訊

製作開發：Valve
國內代理：松崗
遊戲類型：第一人稱射擊
遊戲售價：NT750
語言版本：中文
發行日期：2006年6月

系統需求

CPU：Celeron 1.2GHz以上
記憶體：256MB
硬　碟：5.5G
顯示卡：支援DirectX7之顯示卡
光碟機：DVD
音效卡：相容於DirectX之音效卡
系　統：Windows98/ME/2000/XP
解析度：1024x768

撰稿人=VICTOR　責任編輯=小貓夢　美術編輯=拖拖稿大王



Half-Life 2: Episode One 戰慄時空2首部曲：浩劫重生

《戰慄時空2》這款全球銷售超過四百萬套，榮獲數十家專業遊戲媒體評鑑為「年度最佳遊戲」的第一人稱射擊遊戲相信玩過的玩家們絕對是「印象深刻」，只是玩家會發現遊戲過程中得到的解答遠比新生出的謎團還少，尤其遊戲最後的懸疑劇情簡直讓玩家們摸不著頭腦…。沒錯，Valve即將推出一連串基於《戰慄時空2》背景而且可獨立執行的連續遊戲章節來解答玩家的疑惑，而率先亮相的就是《戰慄時空2首部曲：浩劫重生》。



故事持續下去……

這個章節直接從《戰慄時空2》最後部分銜接下去。在前作中，玩家破壞了巨大的堡壘，剷平了17號城市，神秘的G-Man則將高登送入時間的迴廊，靜待下一場任務的展開。但在17號城市裡，還有許多高登的忠實友人陷入了九死一生的絕境，在幾乎沒有生還機會的處境下，他們的去向令人擔憂。遊戲一開始愛莉絲歷經千辛萬苦找到了高登，兩人被傳送到堡壘外圍，不過接著他們卻發現由於堡壘反應爐受到破壞，自動毀滅程序卻在這個時候啟動，為了避免17號城市一起被毀滅，高登與愛莉絲決定返回堡壘核心阻止這場災難。



▲《戰慄時空2》的故事即將延續下去

並肩作戰的革命情感

除了愛莉絲外，你還會遇到另一位伙伴的協助—狗狗。這隻聰明的機械狗將比前作扮演更重要的角色，遊戲中有不少關卡你都必須依賴狗狗的機智與它力大無窮的幫助。舉例來說，遊戲開頭你必須回到堡壘核心，但是所有通往要塞的道路都被封死了，這時候狗狗生出一計讓高登和愛莉絲坐進一輛廢棄轎車，然後狗狗把轎車抬起來直接把你們扔到堡壘裡頭，雖然有點顛簸，不過這還真是一個快速有效的方法，不是嗎？

在《戰慄時空2首部曲：浩劫重生》中，玩家將重新認識愛莉絲，也就是說這回愛莉絲的戲份將大大地加重。前作中愛莉絲扮演的是一個訊息提供者的角色，告訴你下一步該怎麼做，偶爾根據劇情要求出來串場，或是短暫地與高登互動，不過這回她與高登一樣都是遊戲中的「行動者」。由於遊戲AI比前作大為強化，愛莉絲的行動表現將比前作更為真實，在很多場合中（尤其是與敵人戰鬥時）你會發現愛莉絲已經是一名不可或缺的重要伙伴，她會因應狀況的改變做出回應，並且以最有效率的方式採取行動，她會盡一切力量來保護你，但是你也必須守護著她。遊戲製作人員表示：「在《戰慄時空2首部曲：浩劫重生》中將會有許多一個人無法解決的難題，即使對高登這種幾乎無所不能的人來說也是一樣。因此你將需要其他伙伴的協助，這次他們將會出現的夠久來助你一臂之力。」

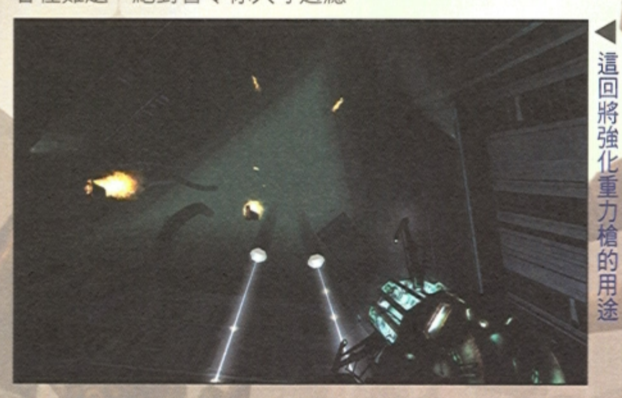


▶熟悉的敵人依舊威脅著玩家

重力槍的妙用

進入堡壘後，你身上除了重力槍外沒有任何武器，不過不用擔心，遊戲馬上會強化升級你的重力槍，有了這把連人都可以吸過來的重力槍，誰還需要其他武器呢？和前作一樣，重力槍的作用不僅是讓你用來消滅敵人而已，在許多場合你都必須依賴重力槍的特殊功能來解決各式各樣的「難題」。比如說：在堡壘內你必須「吸取」能量球並將它投射到一種圓形裝置，才能啟動能量力場通道讓你順利前進。這種活用重力槍的設計可看成是遊戲中的小遊戲，一開始你只要簡單地將能量球送入圓形裝置就能開啟道路或是啟動電梯，不過接下來的挑戰將會越來越困難，你會發現圓形裝置前面有玻璃或其他雜物擋住，而此時你就得考慮能量球碰撞物體時彈跳角度確實將球送入圓形裝置中。

總而言之，遊戲開始不久玩家就會感受到之前在《戰慄時空2》中體驗的感覺都回來了，難纏的敵人AI、緊湊的關卡設計、擬真度高的物理特性，再加上利用重力槍解決各種難題，絕對會令你大呼過癮。


◀這回將強化重力槍的用途

第三勢力抬頭？

遊戲設計人員表示：「《戰慄時空》系列的一大特色是主角高登的行動往往導致整個世界發生巨變，在一代中，他開啟了Xen世界的傳送門，最終導致合成人入侵地球。二代中，他激勵反抗部隊推翻Breen博士，而在《首部曲》中，高登的行動將造成更為深遠的後果，影響不只是17號城市而已。」



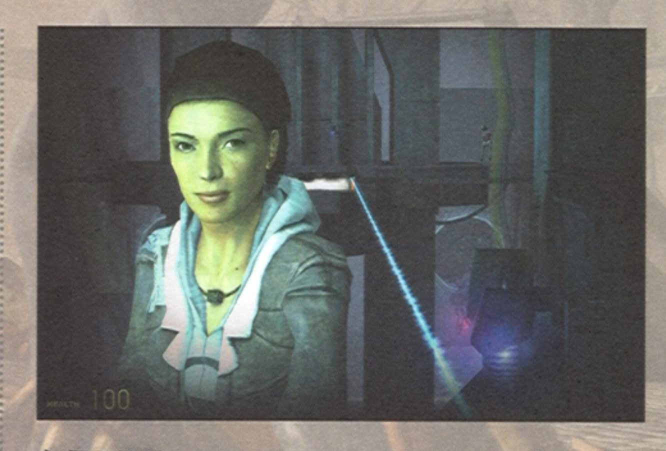

▲幕後黑手到底在搞什麼鬼？

《戰慄時空2首部曲：浩劫重生》將出現一些新面孔並揭露遊戲世界中第三勢力的抬頭，而這股勢力將對高登的未來以及整個遊戲世界產生相當大的衝擊。到底這股神秘勢力幕後的黑手為何？嘿嘿嘿，為了不破壞玩家的興致，這裡只稍微披露一下：由於Breen在對付高登以及反抗勢力的失敗，合成人對此感到非常不滿意。17號城市中的混亂局面同時引起合成人的注意，在《戰慄時空2首部曲：浩劫重生》中，你將發現他們開始著手計畫一些事情並且親自展開行動。究竟合成人在首部曲以及接下來的二部曲中會有什麼樣的行動，請玩家拭目以待。

更上層樓的特效及遊戲性

《戰慄時空2》雖然已經推出一年多，不過其採用的Source成像引擎仍然不斷地演化進步，並且因應潮流加入更多最新最炫的特殊效果，像是高解析度的環境貼圖、更為進化的AI以及真實的物理特性。當然，不久前玩家們在《失落海岸線》中體驗的「高動態範圍光源」(HDR)效果也少不了，奇妙的光影變化讓整個遊戲世界更加生動。想體驗HDR固然需要比較好的顯示卡，不過整體來說《戰慄時空2首部曲：浩劫重生》以今日的標準來說相當平易近人，就算玩家沒有最新的硬體設備也能呈現出絕佳的效果。


▲遊戲畫面更加進步了



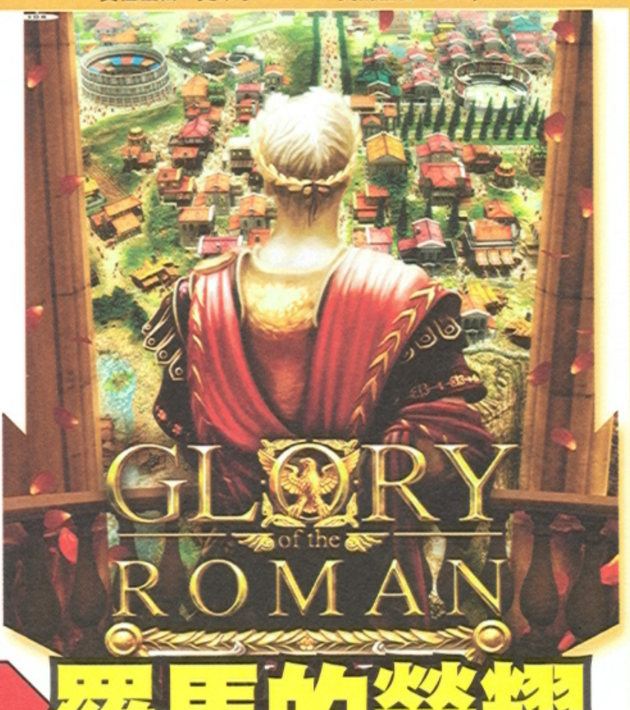
結語

《戰慄時空2》是PC上最優秀的第一人稱射擊遊戲之一，而《戰慄時空2首部曲：浩劫重生》則是目前玩家們最期待的FPS，Valve在前作中隱藏的所有秘密，全都在這裡等待你來一一挖掘。

遊戲資訊		
製作開發：CDV&Enlight&Haemimont	遊戲售價：未定	
國內代理：光譜資訊	語言版本：中文版	
遊戲類型：歷史城市建築模擬	發行日期：未定	

系統需求	
CPU：未定	光碟機：未定
記憶體：未定	音效卡：未定
硬　碟：未定	系　統：未定
顯示卡：未定	

責任編輯＝史畢子　　美術編輯＝emily



羅馬的榮耀

以發行戰爭遊戲出名的德國CDV，和以經營模擬遊戲將亞洲遊戲帶上國際的香港Enlight，將合作發行一支以古羅馬歷史為背景的3D城市建築遊戲－《羅馬的榮耀》（Glory of the Roman Empire）。玩家是羅馬帝國統治下的一個小小的地區首長，要將小村莊逐步建設成一個繁榮的大城市，與周圍地區貿易往來，並以武力擴張領土，不負羅馬帝國的威望！

後期就可以發展成繁華的城市



自由人與奴隸在城市中生存

羅馬帝國時期當時的社會階級分明，地位最低下的奴隸，卻對整個帝國有著不可輕忽的影響。奴隸是這個遊戲中最基礎，也是不可或缺的角色，遊戲中的所有建築物都要靠奴隸來建設，物資也全靠奴隸搬運，如果交付給奴隸的工作太多，使得他們過度疲累，難以發揮工作效率，社會的經濟體系就會很容易停滯，甚至崩潰。因此玩家需要隨時注意奴隸的工作狀況，並利用黃金補充奴隸來源。

自由人分為男女老幼四種，當奴隸為玩家興建住宅之後，他們就有可能會住進來。遊戲中多數的工作，例如伐木、採礦、捕魚、守衛，大都是交由男性來負責，女性工作較少，主要是下田和擔任各種店員，只有極少數工作沒有性別差異。因此如果玩家控制不當，很容易就會因為女性失業人口過多，招來不滿。老年人通常都拄著枴杖，無所事事地在街上遊蕩，不過，文明的人類都知道老年人累積的智慧經驗是社會的貴重財產，玩家必須想辦法將他們的知識傳承下去。至於小孩子，如果期待小孩子會做工作，那就是虐待兒童了，我們只能祈禱他們的父母會為了這些孩子更加努力工作，或者期待他們快點長大。



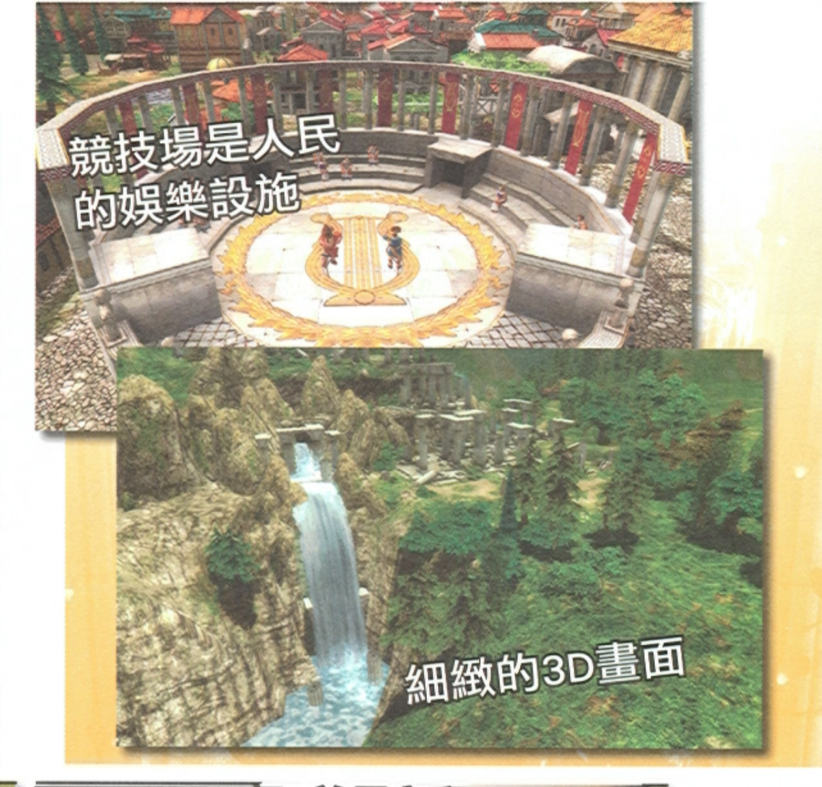
一開始由小村莊發展起

從小村莊發展成大城市

遊戲開始的時候，玩家管理的只是一個10人左右的小村莊，這時候只要讓居民自己種田捕魚，就可以不愁吃穿，輕鬆過活。但是，當然不能就此滿足，為了讓帝國首長注意到這裡，必須以增加人口為首要任務，這時必須多蓋一些負責提供工作人員的一般住宅、倉庫，以及奴隸收容所。當人口增加之後，就必須為大家提供工作機會，因此就要建設諸如提供原材料的農田、礦場，和二次加工的麵包坊、肉舖等。並且為了維持人民的生活品質，還要建設可以提供人民身心靈安慰的政府官邸、醫院和神殿等地。而當城市規模大到一定程度，人人安居樂業以後，就會需要遊樂場所，小如公園，大如競技場、劇院等。然後，如果連這樣都不滿意，就可以興建兵營，訓練士兵，發兵攻打山區的蠻族，拓展領土範圍，為帝國盡一份心力，帝國或許還會因此授獎，准許興建代表榮譽的紀念雕像。

各種影響社會的事件

當人民的生活逐漸安定之後，就會開始產生愈來愈多的慾望，從原來只要有食物就好，變成開始挑剔要魚還是要麵包，如果不能滿足他們，說不定就會罷工，四處遊蕩，甚至變成暴民，到處興風作浪。建築物也和人一樣各有需求，除了要定期維修以外，商店類的建築還需要材料資源才能正常營業，不能正常運作的建築物會因為荒廢失修，而容易發生失火的危險。但是由於每個地區的限制，並非缺少什麼資源，就一定可以輕易生產出來，因此必須藉由與其它地區交易來取得資源，除了可以和同屬帝國的其它城鎮交易，也可以和蠻族交易，或是請四處為家的吉普賽人幫忙醫療生病的居民。但帝國和蠻族容易產生衝突，交易時可要小心。


競技場是人民的娛樂設施

細緻的3D畫面

各類建築物介紹



城鎮中心

每個城市最主要的建築物，建設城市最主要的奴隸就是從這裡派遣出去的，奴隸不足時，也要透過這裡購買。對城內居民的工作狀況瞭若指掌，會隨著城鎮的擴展而逐步改建。

首長官邸

各轄區首長所居住的地方，相當於現在的派出所，工作相當繁雜，要負責救火、抓拿暴民，還有守衛人民免於受到外族侵略。



橄欖園

農場的一種，人民的食物來源，可以加工生產成各類產品，其中以葡萄酒最為有名。如果生產過盛，可以挪一些出來和其它地區進行交易。同樣的建物還有麥田、葡萄園等。



賢者學院

專職負責各式各樣的研究，可以透過市場和酒店替玩家收集黃金。可以進入此地工作的人必須在某種領域達到專精的程度才行，因此如果太早興建，可能會因為招募不到人才而荒廢。



酒 館

八卦、是非、謠言的發源地，想了解最近居民對政府有什麼不滿，到這裡來調查最有效率。不過為了提供居民吃食，這裡需要的營業用品也不少。



公共浴池

在繁忙的工作之後，泡個溫暖的熱水澡是羅馬人的最愛，尤其上流社會的人更喜歡沉浸在蒸氣朦朧的氣氛中。



祭壇、神殿

羅馬的人民對神祈禱與獻祭的重要地點，藉由對神的信仰，可以讓人民忘記勞苦，減少對政府的抱怨。還可以為各神祇建立專屬的神殿，如海神波塞頓神殿。



凱旋門

代表至高無上的榮譽，可以提升城市的威望，不過並不是隨便哪個人都可以建造的，要先滿足某種條件才行。



競技場

古羅馬時期最受歡迎的娛樂設施，每天都會有鬥劍比賽，累積了足夠的資金以後，玩家可以決定什麼時候要舉辦大規模的競技賽。



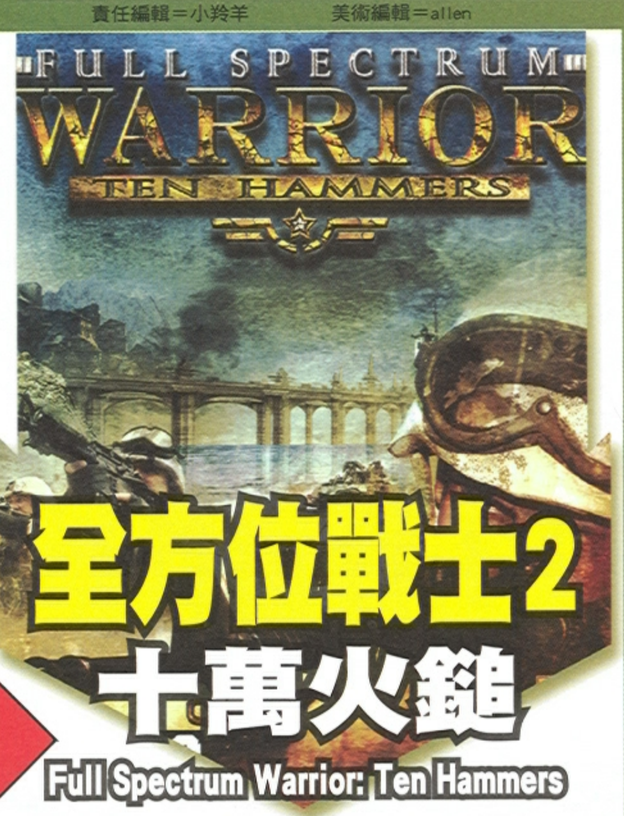
吉普賽營地

並非由玩家所建築的，而是吉普塞人流浪至此搭建的臨時營地。吉普塞人以擅長使用藥草而出名，所以可以替玩家治療病人。有時候也可以和玩家交易一些東西。

遊戲資訊
製作開發：Pandemic Studios
國內代理：英特衛
遊戲類型：即時策略+FPS
遊戲售價：不詳
發行日期：2006年4月

系統需求
CPU：Pentium III 1.5GHz
記憶體：256MB以上
硬　碟：2560MB
顯示卡：DirectX9.0c
系　統：Windows 2000/XP

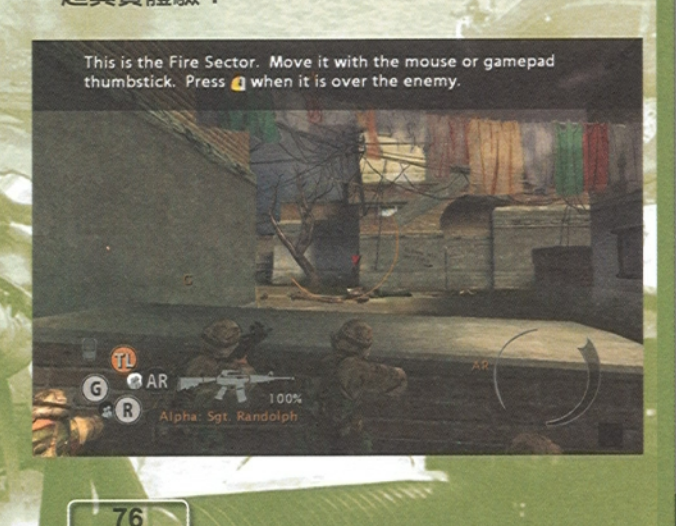
責任編輯＝小羚羊　　美術編輯＝allen



全方位戰士2 十萬火鎚

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

獲選為美軍正規訓練教材的《全方位戰士》二代《十萬火鎚》（Full Spectrum Warrior: Ten Hammers）除了在畫面與音效更上層樓之外，更去蕪存菁、新增戰車等多種可控制單位、加入地形與制高點概念、小隊可再分組與玩家可更精確瞄準等諸多要素，並大幅強化多人連線功能與電腦AI，《十萬火鎚》保證讓玩家感受宛若置身於現代美軍戰爭電影般的超真實體驗！



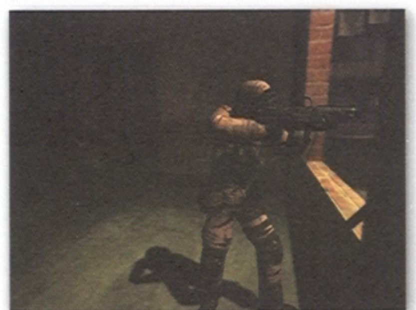
人性化真實模擬

《全方位戰士》是由遊戲大廠THQ旗下的Pandemic Studios小組所開發的新型態即時策略+FPS動作遊戲，《十萬火鎚》則為該系列最新續作，其玩法堪稱是模擬小隊部署與移動的最高藝術，新作中玩家可以同時控制多達4個隊伍共32名士兵，並將Alpha和Bravo分拆為兩個支隊，將更有利於玩家佈置高級的戰術，前方勘察工作的安全係數可大幅提高，玩家可專門派出一個小隊負責勘察敵情，當前方確定安全時，就可招手示意其他隊伍前進，反之，則能迅速撤退。玩家仍然可以對小隊隊員下達各種命令，但需要注意的是，儘管玩家手下士兵人數眾多，但「絕不拋下袍澤」的守則在續作中更需遵守，因士兵一旦受傷，如果沒有得到及時的救助而死亡，該伙伴就會從隊伍的名單上永遠的消失。遊戲中單人模式多達4章，每個章節有3個任務，每章透過不同的角度講述同一個故事。《十萬火鎚》的總體場景風格不再像之前一樣是單調的沙漠地區風格，會採用更多的綠色、棕色和藍色色調。環境設置中有大量高低不等的小山丘或隱或現，每個人物的面部表情變化將更真實，比如鬢角，額頭，嘴部和臂部等會有變化，顯得更活靈活現！


▲小心移動及注意所有火線仍是不傷亡過關的最高準則

AI明顯提升

《全方位戰士2：十萬火鎚》敵人的AI有明顯提升。每關敵人出現的位置是隨機的，玩家每次重玩都會有不同的經歷。敵人AI非常聰明，他們會透過各種戰術搭配追蹤玩家的行跡並且進行包抄。敵人現在會繞到側面攻擊玩家，也會躲避突如其來的手榴彈，掩體被打壞後會逃跑並找到新的藏身之地。敵人還增加了很多RPG和各種移動車輛，這樣它們的攻擊就變得更加猖狂。敵人的反應速度也很快，如果發現情況不妙馬上就會隱藏起來，還會半跪著開槍射擊讓玩家更難擊中他。遊戲的一個新特性是這代敵人會有間歇型不停出兵的據點。如果玩家不摧毀它的話，再前進將會被前後夾擊陷入困境，也就是說二代的敵我兵力將更為懸殊。


▲善用建築物以逸待勞，並利用地形優勢打擊敵人。

狙擊手精確射擊

遊戲中將會加入前作所欠缺的高度概念，玩家可派兵在視野廣闊的塔樓上狙擊敵人，當然，敵人也會躲在高塔上狙擊玩家，因此進入每一個地區都要小心敵人的狙擊手。本作也有精確射擊的概念，如果敵人躲在掩體後讓玩家的普通士兵無法射中他們，玩家可以派出狙擊手精確射擊他們露出的身體部位。



▲記得新增了「高度」概念，玩家可派兵在視野廣闊的塔樓上狙擊敵人，當然，敵人也會躲在高塔上狙擊玩家

可控制坦克、戰車

更過癮是，這次玩家終於可以控制坦克、戰車等衝入敵群，恣意破壞攻擊囉！敵人開始破壞玩家坦克的時候，只需要射擊4到5槍就可以將它完全摧毀，所以必須在坦克被毀掉之前幹掉敵人才能免受更大的傷害。敵人的坦克和玩家的具有等同的攻擊力量，很明顯玩家要想在戰鬥中獲勝，就必須利用環境的有利條件，射擊速度要比敵人更加快速即可。雖然坦克的攻擊力非常驚人，但是它的最大弱點是移動速度比較慢。可見，作戰中遭遇用坦克逃跑不是上策，玩家只有抓住有利時機儘快消滅對手。



▲當兩軍坦克遭遇，絕對是先下手者為強！

新增多元化指揮方式



遊戲中將增加新指令。例如分散指令能讓玩家的2個4人小隊變為4個2人小隊，這樣在某些地方就可以讓玩家的隊伍從各個角度進攻或者防禦。《全方位戰士2：十萬火鎚》的全新作戰系統將在玩家分散或合併隊伍的時候，自動調整彈藥和各自的掩護：精確射擊小隊如果在人數不夠的情況下，火力將明顯偏弱，雖然他們可能更有效地殺傷單個敵軍。另一些新的能力包括命令小隊進入建築物並向外射擊、直接給一個小隊下命令而不用先切換到該小隊、可呼叫支援武力，包括各種機械化部隊、戰車等，甚至是還能很過癮地直接把戰車當成小隊之一來玩，戰車對於那些隱藏在城市中和卡車後的敵人十分有效，對步兵而言，它也是一個非常可靠的可移動掩體。

明確獎懲方案

玩家可以在每個任務結束後看到各種統計資料。包括使用的戰術、速度、殺敵數和傷害無辜平民數，還有的部隊有多少士兵倖存--這次的士兵們是會完全死亡的，但有大量的後備力量即時替代他們。最後根據綜合情況計算出玩家每一個關卡的得分，如果達到一定分數，系統會獎勵玩家一個勳章和一個特殊獎勵。相應的，傷害無辜平民會受到懲罰。THQ和Pandemic會在官網的線上積分榜放出一些優秀的關卡錄影。

多人作戰模式

《全方位戰士2：十萬火鎚》多人模式中驚人的遊戲體驗一定會讓大家讚歎不已。比如說第一個是「co-op合作」模式，它在單人劇情的基礎上進一步擴張和改進，前作中的多人模式就十分受人歡迎，PC版中的多人模式允許8名玩家同時作戰。《全方位戰士2：十萬火鎚》中的多人模式有很多種新的功能基本上都是來自單人戰役，8個玩家可以分成4人一組來進行作戰。激戰中，玩家們需要把握準確的目標，使用火箭發射器和新出現的布萊德雷M2裝甲戰車。或者利用高大的建築物作遮掩，從側面進攻敵人。再來使用煙霧彈迷惑敵人的視線來進攻。雙方作戰起來是很靈活的，玩家也可以抓住有利時機快速結束戰爭。除了上面這些能力外，還增加了一些玩家沒見過的新功能。例如：每場新的多人戰役中都有不同的作戰環境設置。對於多人模式來說，這些新的環境會給玩家帶來不同的勝利條件，其中有一部分設置是根據故事情節來創造特殊的任務關卡。

官方網站：http://www.waronterror.de/

遊戲資訊
製作開發：Digital Reality
國內代理：Monte Cristo / ATARI
遊戲類型：3D RTS
遊戲售價：NT$990
語言版本：繁體中文
發行日期：2006年3月

系統需求
CPU：Pentium or AMD Athlon 2,5 GHz
記憶體：1 GB RAM
硬　碟：保留800 MB 空餘空間
光碟機：無限制
顯示卡：GeForce FX5600 + Shader 2.0 或是相當等級擁有128MB RAM
音效卡：相容於DirectX 9.0c 的音效卡
系　統：Windows 2000/XP

責任編輯＝晴晴葛　　美術編輯＝allen



反恐戰爭 千鈞一髮 (War on Terror)

新的一年，即時策略遊戲依舊是個擁擠的戰場，各家遊戲廠商莫不卯足全力端出一盤盤牛肉來滿足日漸挑食的RTS玩家。根據小道消息，去年表現亮眼的《火線交鋒》(Act of War)正在積極籌畫資料片。然而，Monte Cristo可不會讓《火線交鋒》專美於前，準備以更具深度、內容更豐富、設定更嚴謹的《反恐戰爭：千鈞一髮》(War on Terror)來搶得先機。



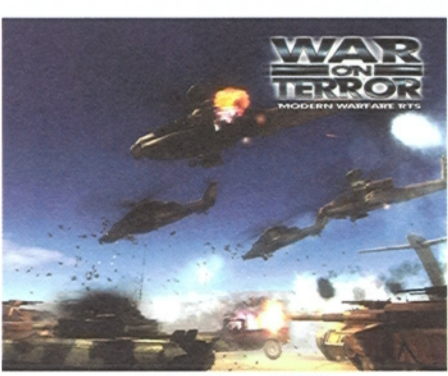
局勢混亂的背景

《反恐戰爭：千鈞一髮》的背景設定在真實世界不遠的未來。2006年12月12日，為了遏止囂張的恐部份子，多國部隊計畫反擊，展開代號為金柏利(Operation Kimberly)的軍事行動。不過，這場任務終告失敗，也替未來兩年搭起一個更大規模的戰爭舞台。

約莫一年，一個名為「教團」(The Order)的恐怖組織在不明地區準備發動一場減少人口計畫，行動代號：終極審判(Verdict)。

2007年12月12日，金柏利行動週年。才剛成立的「世界軍」(World Forces)與中共協商談判，希望促成軍事合作條約。談判會議結束後，美國大使所搭乘的中國民航1037號班機在回程途中於北韓的上空遭到恐怖份子擊毀。

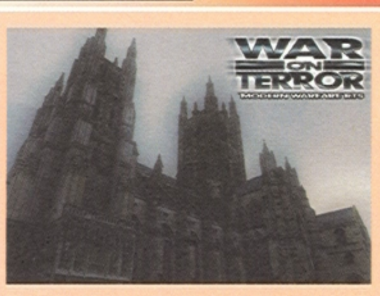
隔天，「教團」秘密策劃一支飛行中隊，利用中共戰機攻擊北韓一處港口，藉此激起北韓與中共的對立。「世界軍」與中共的談判因而延宕未決。「世界軍」嚴厲譴責「教團」，並立即揮軍阻止這場恐怖威脅，同時中共卻誤判情勢確信北韓參與這此襲擊，準備對北韓發動反擊⋯。



▲世界大戰，一觸即發

三方陣營介紹

世界軍



911恐怖攻擊事件後，先進國家結合了一支由多國軍力組成的快速反應部隊「世界軍」，以消弭恐怖份子的威脅。成員包括美、英、德、法以及其他不同國家的部隊，其最高指揮官也就是玩家扮演的克拉克(Clark)。

在「世界軍」戰役中，玩家的任務是設法在最小的傷害下盡快而有效率地解決衝突。「世界軍」的主要優勢在於各種高科技軍事單位，並結合先進的匿蹤能力。玩家將面對名為「教團」的新興恐怖組織，在全球各大都市中消滅「教團」的威脅。

教團


▲玩家可自選陣營進行一場天上地面的大戰

領導「教團」的玩家想要瞭解這個組織的起源，及其真正的意圖，得等到玩家完成所有戰役後才能完整了解。事實上，「教團」背後還有一個更神秘的組織大力贊助，然而目前只知道該組織名為「偉大的12」(Majestic 12)。

「教團」使用多種便宜的軍事單位以及間諜科技來執行突擊和滲透行動，雖然他們的戰鬥載具乍看之下脆弱不堪，不過卻能不斷地進行修理再次使用。並因其背後撐腰的「偉大的12」組織，玩家能有限制地使用像是生化武器這類大規模毀滅性武器。在「教團」戰役中，玩家必須進行多項恐怖攻擊行動，達成「偉大的12」的「終極審判」計畫。

中共

21世紀初，儘管世界大部分國家於911事件後持續對抗恐怖主義，不過中共依然維持其獨立政策，決定不加入「世界軍」組織，由於這項決定，2001年到2008年這段期間，「教團」也並未把矛頭指向中共，但是相安無事的情勢逐漸在改變。

在中共戰役中，玩家將面對危險的政治緊張情勢，與鄰近國家北韓的軍事對立逐漸升高。隨著遊戲進行玩家將瞭解北韓入侵中共的事實真相，玩家必須帶領人民解放軍為保衛祖國而戰。共軍的軍事單位費用介於前兩個陣營之間，其中的特殊軍種「紅衛兵」(Red Guard)能與其他單位結合使其威力更加強大。


►運用各種先進兵器以達目的

豐富的單人與多人遊戲

《反恐戰爭：千鈞一髮》單人模式包含三大戰役總共23個任務，範圍從攻擊任務、防衛作戰到反擊行動。玩家能控制的軍事單位如步兵、裝甲戰鬥載具、直昇機等多達60種，在單人戰役中的每場任務前，玩家可以消費威望點數來購買新的兵種。戰鬥中，玩家可以使用兵種的特殊能力協助完成任務，奪取並控制地圖上的空降區域，然後請求援軍加入戰鬥，每種單位能擁有各3項主動與動技能，技能包含有特殊攻擊、特殊防禦、偵察、隱匿以及維修或醫療等等70多種以上。當完成任務目標時，兵種單位會獲得經驗值，玩家可以把自己的部隊升級到更高等級，強化它們的攻擊力或是特殊技能。

多人模式則支援最多8位玩家透過區域網路或是GameSpy對戰。除了能馬上進行的快節奏衝突模式外，另外還有6種模式：征服、搶旗、偷旗、保衛車隊、山丘之王以及生存模式可選擇，玩家可盡情地在20張多人對戰地圖進行對戰。另外更有隨機地圖產生器、任務，加上地圖編輯器，可以讓玩家一手打造。多人遊戲還支援語音交談，讓玩家更能從容應付激烈緊湊的戰局。

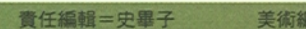
另外還有某些兵種在多人遊戲模式中才能發揮的特殊技能，例如：其中一項能力是干擾對手的通訊，讓他們無法透過打字或是語音交談來相互通訊、合作，為RTS多人對戰再添一個創新的要素。

特效全開

Monte Cristo同樣致力於遊戲畫面特效來吸引玩家們的第一印象。《反恐戰爭：千鈞一髮》導入最先進的3D圖像技術，像是凹凸貼圖、自發光貼圖、向量貼圖以及視差貼圖系統。不論是自然景觀、水波效果還是華麗的動態光源等都確保遊戲畫面以及特效不落人後，而每一個兵種單位更是用多達2000個多角形來繪製，即使是最小的單位或是物體也能呈現出最佳的細節度。


▲各種大型兵器玩家可隨心所欲操縱。

◄如真實世界般的氣候特效。



遊戲資訊
製作開發：Revolution strategy、CDV
國內代理：光譜資訊
遊戲類型：即時戰爭
遊戲售價：未定
語言版本：中文版
發行日期：未定

系統需求
CPU：P3/ Athlon 2.0 GHz(建議3.0 GHz)
記憶體：256MB(建議512MB)
硬碟空間：2.5 GB
顯示卡：支援DirectX並有128MB記憶體之顯示卡
解析度：1024×768(建議1280×1024)
音效卡：支援DirectX之音效卡
光碟機：12倍速CD光碟機
作業系統：Windows 98/98SE/ME/2000/XP
網路連線：連線速度56K以上

責任編輯＝史畢子　美術編輯＝emily



AMERICAN CONQUEST DIVIDED NATION

征服美洲 分裂的國土

南與北的戰爭，傳統與現代的衝突

美國史上唯一的內戰-南北戰爭，是奴隸與自由的抗爭，也是促使美國團結、成為世界強國之不可抹滅的要素。這場發生在新大陸的戰爭，是哪些將領率領的？戰爭過程中有哪些值得探討的戰役，促成北方最終獲勝的理由是什麼？熱愛歷史的你，不能不知道；熱愛研究戰爭的玩家，也不能錯過！



多種遊戲模式可自由選擇

時下的即時戰略大致分為兩種模式，一種是一面興建各種建築物，發展科技，招兵買馬，逐步擴大自己的勢力。一種是省略建築研發，由遊戲預設分配士兵，因此失去自由生產兵種的功能，所以控兵能力十分重要，難度無形增高，讓一些玩家望之卻步。在《征服美洲：分裂的國土》裡，遊戲模式概略分為兩種，第一種沙場上的即時戰鬥，強調戰爭的緊湊感，玩家只要建造極少數的補給用軍需建築物，戰爭主要是依靠控兵能力來決定。而且由於強調逼真，當玩家的糧食不足時，士兵就會因飢餓而一一倒地，未戰先敗。第二種則是廣受歡迎的建築發展模式，玩家要從零開始，興建各種建築物，研發各種科技，還要四處去探索礦脈資源所在，以擴展自己的勢力。



可以選擇興建一個屬於自己的城鎮。

機敏靈活的電腦AI

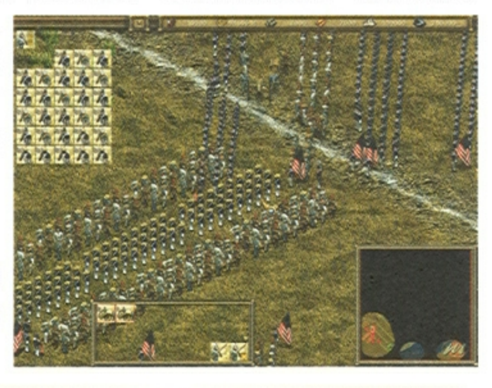
《征服美洲》系列最受矚目的AI，在新作《征服美洲：分裂的國土》中表露無遺，玩家無須忍受機械式的戰鬥、呆滯的AI，以及一成不變的戰鬥模式；也不用重複「生產士兵→人海戰術→勝利」的無限迴圈。《征服美洲：分裂的國土》讓電腦成為可怕的對手，前後包抄讓玩家腹背受敵，埋伏砲擊耍心機樣樣來，逼真的詭譎戰情必定令人愛不釋手。



>>戰場上的後勤補給資源也是不可忽略的。

傳統與現代的衝突迭起

大多數的遊戲，由於背景限定的關係，遊戲中可能只有刀劍棍棒類武器，或只有槍火大砲類武器，但是《征服美洲》由於時代背景的關係，當年槍火大砲興起時間還不長久，來自歐洲地區的移民們擁有較高度的科技水準，而美洲原住民們，不僅仍然採用刀劍棍棒，甚至巫術也存在遊戲中，無論科學是否願意承認巫術的效用，但它確實支持起原住民內心的信念。而在視覺感官上，新來的移民們身上穿的是衣裝筆挺的現代化制服，住的是磚瓦蓋成的堅固房子；原住民穿的是原始風味的傳統服裝，住的是木頭或布料搭建的木屋或帳篷。是否傳統的刀劍一定會敗給現代化的科技，就看玩家如何對待，如何運用了。



>>各地兵種集結在一起準備出征！

軍隊團結，創造強盛國家

《征服美洲：分裂的國土》收錄了百餘種軍事單位，有肩背槍枝的現代化步兵，也有手拿弓箭的傳統弓兵。有穿著軍方正式軍服的正規軍，也有民間自主發起的志願兵，尤其在那個動亂的年代，保衛家園的意識強盛，各地志願兵眾多，因此戰場上可以看到各地服裝風格繁多，紐約的志願兵、羅德島的志願兵，還有南北戰爭的導火線-黑人奴隸所組成的志願兵。而在科技方面，拜工業革命之福，新移民們可以研發改良各種農耕、採礦工具，或是直接向歐洲購買最新型的醫療設備。原住民們在外來者的衝擊下，也會加緊研發新藥草，建立學校發展教育，改良出足以對抗槍砲的冷兵器。



帶頭的軍官要負責隊伍的行進秩序。



因應戰況，組織各式隊形

《征服美洲：分裂的國土》組織軍隊的方式，並不像一般即時戰略只要把自己喜歡的單位圈選起來編成一組就好，遊戲強調軍事編制，依照兵種不同，每一個隊伍有不同的人數編制規定，成員也不能隨便混編，必須要由四種單位組成。如果編組的軍隊中，軍官騎馬，手下士兵走路的話，玩家就會看見軍官除了稍微放慢速度，還會每騎一段路就暫停下來，等所有士兵到位，重新整理軍隊，確認無誤才繼續前進，宛如真實情境。不會像一般遊戲那樣，如果沒有調整各兵種速度，在到達目的地之前，就會因為中途部隊速度不一，拉長了隊伍，變成三三兩兩，容易受到敵人一一擊破。

四種軍事編制單位

單位	說明
領導軍官	一名，必須是上校、上尉、中尉等位階高的軍人。
旗　手	一名，顧名思義，就是負責拿軍旗的，本身不參與戰鬥，但是當一支戰功連連的軍隊揚起軍旗時，敵人看了自然會畏懼三分，無形中替我軍增加了勝算。
鼓　手	一名，使用擊鼓、吹號角等方式鼓舞軍隊士氣。
士　兵	依照不同的軍官職銜、兵種和玩家需要，可以編組12、48、256、512等多種規模的隊伍。



完善的編制是致勝的關鍵。

官方網站：www.mex.com.tw/

遊戲資訊
製作公司：Monte Cristo
代理發行：美思捷達(MEX)
遊戲類型：消防模擬
建議售價：未定
語言版本：繁體中文
上市日期：未定

系統需求
CPU：1GHz或以上處理器
記憶體：256MB以上記憶體
顯示卡：DirectX9.0 64MB以上之GeForce2獨立顯示卡
音效卡：支援DirectX9.0的音效卡
系統：Win 98/ME/2000/XP

責任編輯＝小羚羊 美術編輯＝emily



Fire Department3 模擬消防隊3

雷和法蘭克兩位是救火隊夥伴，在某次任務中，雷違抗法蘭克的命令，此舉不但造成無辜市民的死傷，也讓雷的臉部受到嚴重灼傷，而被逐出救火隊。事隔多年，大家早已淡忘雷的事蹟，但是雷卻對此事耿耿於懷。每當看見自己面目全非的臉孔，恨意便悄悄萌生，雷認為這件事情並不是自己的過錯，於是決定向法蘭克復仇。



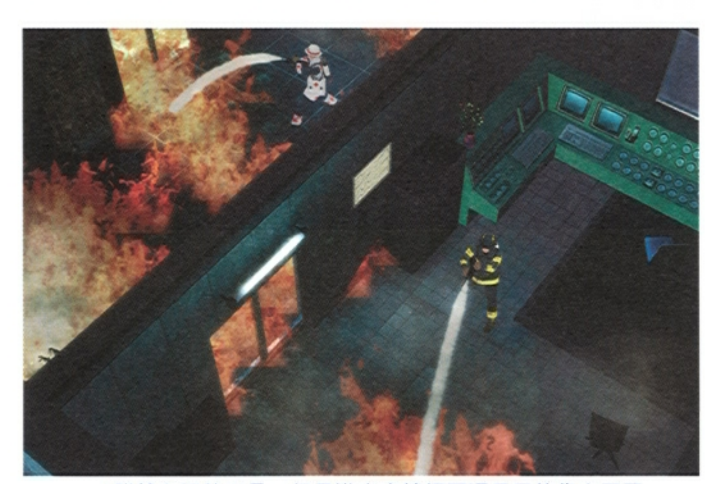
▲什麼？這麼危險的大火是雷放的？

任務事件遍及各國

《模擬消防隊3》中的任務事件相當多元，包含：購物中心大火、貨機起火燃燒、烏克蘭版「廣島事件」、實驗室失火、火車脫軌起火、爆竹工廠遭祝融肆虐、倫敦銀行火災…等，更別說森林大火這種具有高危險性的事件，不同的火災現場，危險性自然不在話下，但玩家如何完美達成任務，就要考驗各位臨場反應及領導統御的能力。遊戲內的事件背景遍及德、法、英、美和烏克蘭等國家，除了忠實呈現當地的特色和地貌，也帶給玩家不同的刺激與感受。

精細的單位分工

《模擬消防隊3》不僅收錄了五大劇情任務以及15個具高度挑戰性的消防任務，對於消防單位分工更下了一番功夫，除了消防員外，毒氣專家、醫務士、搜救犬訓練專家、危機處理專家、救援專家和技術人員等個個不缺，讓玩家可以充分發揮團體合作的驚人效果。而對這些打火英雄們來說，工欲善其事，必先利其器，各式各樣的交通工具也是非常重要的一環。消防車、化學泡沫車、救護車、高噴車、雲梯車、水箱車、堆土機、直升機等一應俱全，給玩家無死角的救難後盾，並順利的完成任務。



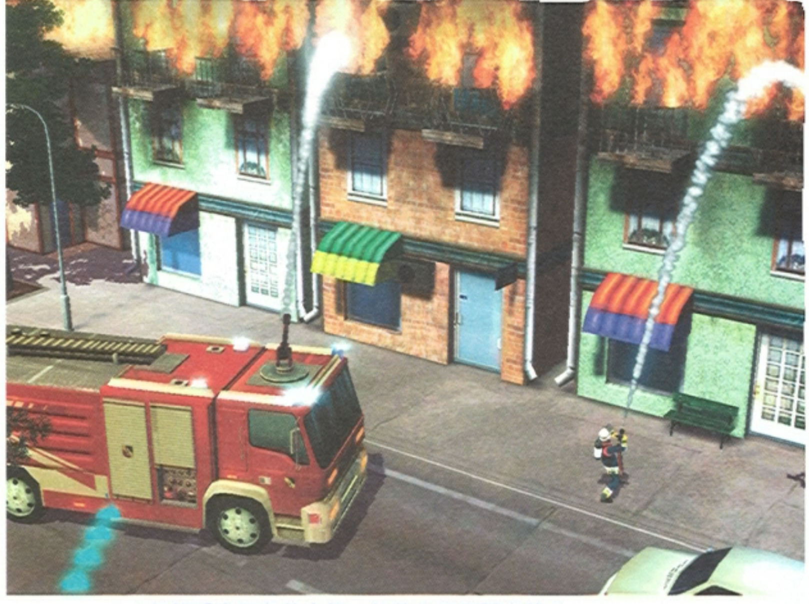
▲雖然有好的工具，但是進去高樓裡面還是只能靠自己了

新設環境互動及增援系統

《模擬消防隊3》加入了許多細緻的考量與新設計，環境互動系統使得火場更是險象環生、步步危機，風向可能使熊熊燃燒的火焰更加凶猛，並延燒到周遭地區，而地形因素也可能導致火舌快速竄升，玩家在千鈞一髮的時刻，還可以及時使用增援功能，調度更多的打火弟兄們一起化解危機。新增的自動路線尋找功能，也讓玩家在調度單位和人員上更輕鬆愉快，在高AI的協助下，順利地達成玩家的每個任務與挑戰。

呈現絕佳視覺效果

遊戲中所有的火焰、煙霧、光線等效果，都由全新的粒子效果演繹出令人驚艷的表現，遊戲設計小組不但觀察入微，也能精確掌控這些特效的呈現方式，在遊戲進行中玩家不妨花點心思觀察火焰和水霧的表現，加入了重力效果的考量，這些現象的呈現更自然、更逼真，搭配全3D無死角，可任意改變視角拉近拉遠的操作模式，視覺效果上的用心一覽無遺，不過玩家在觀察場景的同時，也要留意火勢的大小，千萬不要過於欣賞遊戲畫面的精細度而忘記是要來滅火的。



▲仔細看右下角的人物，他的水管從那來的？

單位介紹



雲梯車

極為重要的裝置，總常約60呎，可由建築物較高樓層救出受困民眾。此設備可為消防員補給用水，但不具滅火功能。



救護車

除了裝載緊急醫療物資，必要時還得將人員運送至醫院。不論是揹負或陪伴，所有獲救的民眾都必須被帶至救護車旁。若有消防員不幸昏迷，就得指派另一位消防員將之帶往救護車。

滅火直升機

作用類似噴射機，但可用於較近之距離，且對於目標的投射也較為準確，這同時也代表著它對於地面上的人所造成的威脅相對地也較小，但滅火效果也因此打了折扣。

堆土機

主要用於需將大型障礙物搬離通道等特殊用途，本身並不具滅火或救援功能，利用「推翻」指令即可使其破壞或推移障礙物。

消防船

若港口或河岸區不幸發生大火，消防船將提供最佳的消防支援，可就近汲取用水，甚至因地利之便幫消防車補水。

越野水箱車

可行駛於各種地形的特點，使其主要被用於荒野與鄉村地區，除了裝載大量的用水與噴槍裝置，同時還可為消防員與各種消防車輛補充用水。特別的是，一旦消防員身陷火海時，可躲在車中並釋放防護水力泡沫，藉由車輛的保護順利通過火海。

噴射機

裝備大量的空中灑水管，由於所釋放的大水將對地面的任何人員造成極大生命威脅，因此通常用於都市外圍區域，但需要極長的作業準備時間。

水箱車

屬於後勤單位，可在裝滿水或化學泡沫劑後，為消防車進行補給。



化學泡沫車

和消防車類似，不同的是上面裝著化學泡沫劑，主要用於對付工業區內碳氫化合物引起的火災。



消防車

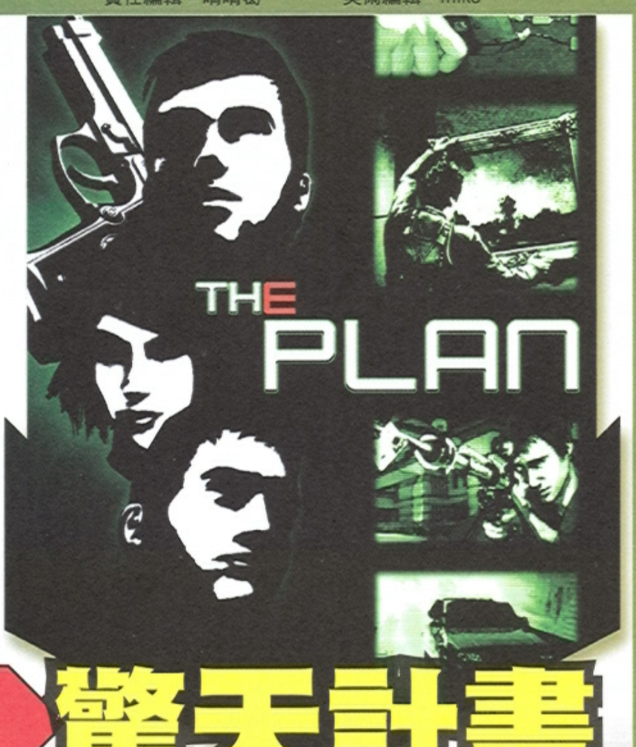
消防車上裝備著少量的水與可安裝上噴槍的水管，通常用於一樓或低建築物的屋頂。選擇後在火焰上按滑鼠右鍵，消防車便會展開滅火，並可提供消防員補給用水。



遊戲資訊
製作開發：Monte Cristo
代理發行：美思捷達(MEX)
總 經 銷 ：昌哲科技
遊戲類型：動作語言
版本：繁體中文遊戲
人數：1到3人
上市日期：95年夏季
遊戲售價：未定

系統需求
CPU：1.5GHz或以上處理器
記憶體：256MB以上記憶體
硬　碟：1.2GB硬碟空間
顯示卡：DirectX 9.0與 64MB以上之 GeForce3獨立顯示卡
光碟機：無限制
音效卡：無限制
系　統：Win /2000/XP

責任編輯＝晴晴葛　美術編輯＝miko



驚天計畫

TH3 Plan 國際中文版

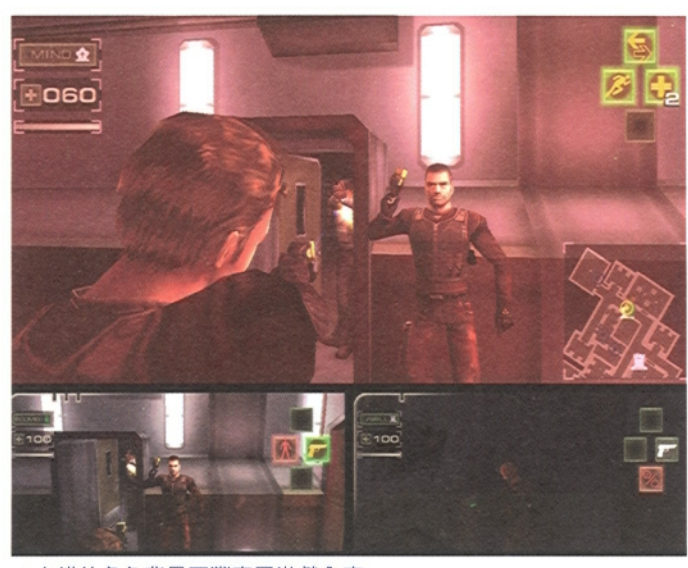
《驚天計畫》是款擁有多項革新設計的動作遊戲，以名畫竊案為主線，帶出遊戲豐富的劇情和角色呈現，獨特的多人稱、多視角、多畫面操作模式，激盪出不一樣的火花。在遊戲中，玩家將扮演「首腦」羅伯，越獄、潛入、克敵、奪寶樣樣來，深入體驗一場《驚天計畫》的前因後果。電影般的獨特運鏡方式，有如參與一部驚險刺激的大卡司電影。



錯綜複雜的故事背景

史蒂芬和羅伯原本是天生一對的好搭檔。兩人在大學裡結識，並且發現彼此的「天賦」——成為驚天大盜的天賦，因此結合成為縱橫四海的大盜雙人組，兩人的共同目標是擁有更多的財富與權力，他們專偷最有價值的珠寶名畫。在某次做案過程，羅伯失風被捕，史蒂芬選擇獨自攜帶竊得的畫作潛逃。

五年後，羅伯捲土重來，他決定向史蒂芬復仇，在數名竊盜高手的幫助下，鎖定當年未竊得的正於布拉格美術館展出的林布蘭名畫為目標，此畫更關係到一筆與黑手黨的鉅額交易一事關價值連城的鑽石。計畫似乎非常完美，但是在這看似無懈可擊的計畫之下，卻有無數暗潮洶湧……危機四伏的豪宅名畫竊盜行動中，新仇舊恨的糾葛究竟會把這些人帶往什麼樣的結局呢？



▲交錯的角色背景更豐富了遊戲內容。

身懷絕技七人小組

遊戲中將出現七位各懷絕技的專業竊賊，專門鎖定珠寶、名畫等價值不菲的藝術品和裝飾品，專做大買賣。其中的首腦羅伯是一名頭腦清楚、深具領導者風範的人物，敏銳的觀察力總能讓他清楚哪裡有獲利的契機。羅伯的左右手亞倫則擁有竊賊的必備條件一非常善於掩人耳目、不會引起任何注意。性感美女薇樂莉則擅長開鎖，竊取價值連城的寶物，也擅長利用她深邃美麗的大眼睛竊取他人的心。妮娜對付保全設備和科技產品特別有一套，總能從守備森嚴的地方全身而退。每位角色都有自己的專長和人格特質，如此背景交織而成的故事更是精采萬分，就像在欣賞一部大卡司電影一般。

三名主要人物介紹



羅伯・泰勒是個機會主義者，總是能洞察機先，站在獲利的第一線。在13歲那一年，他就懂得靠賣書給同學賺進大把零用錢。他冷靜、善於分析，擁有獨特的領袖氣質和圓滑的手段，而且非常聰明機敏。他不但善於思考，更勇於行動。能夠跟上他的節奏、了解他思考縝密之處的人實在不多。

亞倫・西格爾是羅伯的好朋友，也是他的左右手。在龍蛇混雜的紐約長大，做過各行各業，練就了一身敏捷的反應，並且能夠巧妙地掩人耳目，不引起任何人注意。除此之外，亞倫更有一手好牌技，擁有魔術師般的技藝。他獨特的潛行技巧，以及完全不會令人留下印象的特徵，更是他的利器。

薇樂莉・卡瑞拉驚人的美貌是她給別人的第一印象，除此之外，她更善於用自身的魅力、神秘感以及輕柔的語調迷惑他人。不過，身體並不是她唯一的武器，她精湛的開鎖、扒竊技巧更突顯她在組織裡的重要性。長期以來，她待在史蒂芬身邊，做他的寵物，任其擺佈。這回，她決定離開他，展開新的視野。

獨特的子母分割畫面系統

《驚天計畫》遊戲中獨特的分割視窗模式，將帶給玩家不同的玩法新震撼，玩家將可同時操作三名角色，並且從各自不同的視角與人稱觀點進行遊戲，體驗七人小組中不同人物各種不凡的能力，這樣的操作和畫面配置方式和遊戲的主題也有互相呼應的效果。



▲一次掌握三個人物的行動。

各顯神通精解任務

遊戲中安排了各式各樣的小關卡，以及相對應的多種技巧，玩家只要在正確的時機擅用這些技巧，就可以漂亮地通過關卡。這些技巧包括繞到警衛身後時，可以扼頸使其昏迷，玩家便可以爭取到在附近搜索的時間；玩家也可以運用多種武器配件，持槍、瞄準目標狙擊、開鎖、運用磁卡開鎖、開啟保險箱、施放催眠劑、製造噪音聲東擊西、掃描、入侵控制系統、躲藏在櫥櫃內等小技巧，化解危機，或者製造時機達成玩家的目標。



▲使用各式道具達到目的。

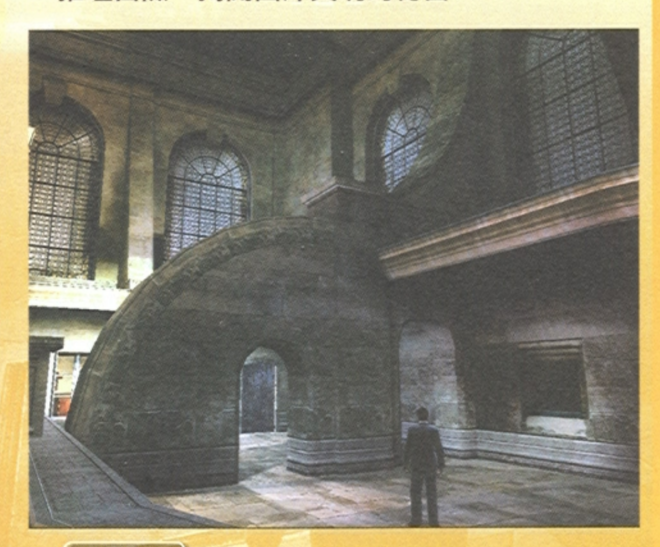
遊戲資訊		
研發公司：The Collective	遊戲售價：1080元	
國內發行：2K Games /英特衛	語言版本：中文	
遊戲類型：動作	發行日期：2006年6月	

系統需求	
CPU：Pentium4 1.8GHz或以上	音效卡：無限制
記憶體：512MB以上	顯示卡：支援DirectX9.0c，並具備64MB以上記憶體之3D顯示卡
硬碟：3GB以上剩餘硬碟空間	(本遊戲不支援GeForce MX系列之顯示卡)
光碟機：8倍速以上之DVD光碟機	

責任編輯＝晴晴葛　　美術編輯＝san

The Da Vinci Code 達文西密碼

書籍、電影一推出就登上各大排行榜第一的《達文西密碼》，接著也推出了同名電腦遊戲，電影裡機智穩重的羅柏・蘭登教授，與美麗勇敢的專員蘇菲・納佛帶領觀眾在羅浮宮、巴黎市區等各國出生入死，追查真相。光是看電影無法滿足的影迷們，這款遊戲的推出將帶領玩家延續電影裡的緊張刺激，與主角們一同推理冒險，揭開西洋文明的秘密。



1 真實及虛構 陰謀與驚悚

《達文西密碼》遊戲結合了解謎、匿蹤、戰鬥、團隊合作、冒險與探索等要素，將忠實呈現原著的劇情、場景和各種謎題，玩家還可在遊戲中細細端詳各幅舉世聞名的名畫，發覺其中被刻意隱藏的驚人秘密。另外，遊戲更會加入未曾在小說以及電影中出現的新場景、新情節及新謎題，讓看過原著或電影的玩家也能有諸多新鮮感，玩家需要仔細留意遊戲中所有提示，去解開一個又一個的密碼，掀開人類文明史上的最驚人又引人爭議的秘密！



兩位主角帶領玩家一探西方文明秘密。

2 蛛絲馬跡 環環相扣

遊戲忠於原著，描述哈佛大學的宗教符號學教授羅柏・蘭登到巴黎出差的深夜，突然接到一通緊急電話，通知他羅浮宮年高德卲的館長遭人謀殺，就在博物館內，屍體躺成達文西名畫「維特魯威人」的姿勢，旁邊還留下了一個令人困惑的密碼。蘭登與法國美女密碼專家蘇菲・納佛在整理分析謎團的過程中，驚訝地發現在達文西的作品中藏有一連串的線索。這些線索人人可見，卻被畫家巧妙地偽裝，加以隱藏・・・。



達文西的畫作中暗藏玄機。

3 機智動作 絕無冷場

雖然是款以劇情與解謎為主的遊戲，但《達文西密碼》刻意添加了諸多動作、匿蹤要素，像羅柏・蘭登不時需躡手躡腳躲過或跟蹤羅浮宮的守衛、巴黎警察，或聲東擊西先製造聲響吸引他們的注意，再藉機脫身，也能用隨手撿拾的物品來合成、拼湊成防身武器。而在謎題設計上已知會有名畫拼圖、英文字謎鎖・・・顯然是以一個個獨立的解謎小遊戲的方式呈現，而不會流於冒險解謎遊戲的冷僻艱深。

遊戲資訊

製作開發：CAPCOM
國內代理：EA美商藝電
遊戲類型：動作遊戲

遊戲售價：NT990元
語言版本：中文版
發行日期：2006年暑假

系統需求

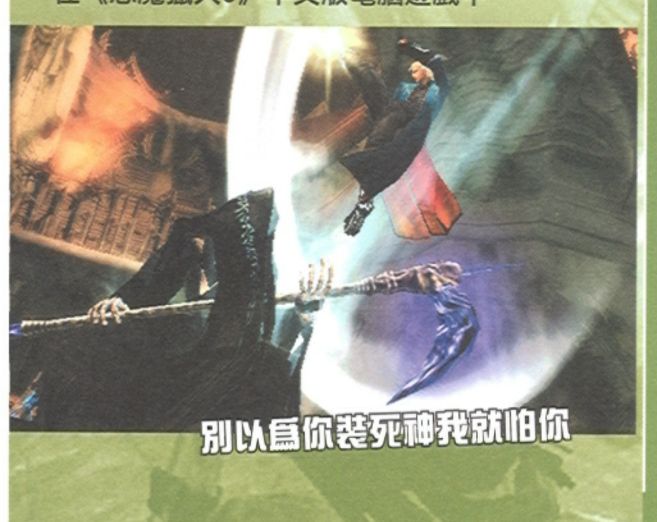
CPU：1 GHz Pentium III or AMD Athlon™ (or better)
記憶體：256 MB
顯示卡：DirectX 9.0c or higher (included on disc)
硬碟：1.2 GB
光碟機：12x or faster CD-ROM
音效卡：DirectX 9.0c compliant (or better)
系統：Windows 2000/XP (only)

責任編輯＝小羚羊　美術編輯＝san



Devil May Cry 3 惡魔獵人3

全球狂賣數百萬套的惡魔獵人系列終於要推出中文版的《惡魔獵人3》電腦遊戲了，這可是惡魔獵人第一次登上電腦的平台，不但完整呈現惡魔獵人但丁的超瘋狂爽帥動作表現，玩家更撿到超級好康，用一套遊戲的價格玩到兩套內容豐富的惡魔獵人遊戲，包括原本《惡魔獵人3》PS2版內容以及《惡魔獵人3》特別版PS2版內容，兩倍惡魔獵人的爽快感都收錄在《惡魔獵人3》中文版電腦遊戲中。


別以為你裝死神我就怕你

多種角色任玩家選擇

故事背景為主角但丁(Dante)的惡魔獵人事務所剛成立，突然有一名神秘的男子阿卡姆(Arkham)造訪，之後但丁便陷入一連串被惡魔追殺的事件中。原來在這一連串事件惡魔軍團的背後主導，竟是足以與他匹敵的雙胞胎兄長維吉爾(Vergil)。這次《惡魔獵人3》中文版電腦遊戲不僅讓玩家可以操控但丁，同時還可以操控他雙胞胎兄長維吉爾(Vergil)，同樣是人類與惡魔混血的維吉爾，惡魔化的造型，如同他的性格與衣著一般，是冰冷的水藍色外貌，與火熱鮮紅的魔人化但丁相反，走黑暗撕裂者的個人風格，與但丁一樣擁有高度的戰鬥能力，他不僅可以使用各式各樣的魔具，也可以像但丁一樣採取魔人化姿態進行戰鬥。

華麗3D動作特效

用背上的大劍向上揮砍將敵人打到空中，接下來再用子彈襲擊空中的敵人，這如同動作電影的誇張動作特效與華麗個人動作，這正是惡魔獵人系列的精華所在，同時《惡魔獵人3》使用新的 3D 遊戲引擎製作，大幅強化了遊戲的畫面表現，包括聲光效果、劇情演出、平衡度、運鏡與動作上都有大幅度的改進，更有知名畫家有「惡魔畫師」異名的ATLUS《真・女神轉生》角色設定畫家-金子一馬，來擔任但丁的惡魔化造形設計，讓玩家扮演的惡魔獵人但丁格外帥氣。


華麗的3D動作畫面

多種戰鬥方式及關卡

《惡魔獵人3》中文版電腦遊戲系統中，擁有四種不同的戰鬥風格，「槍手(Gunslinger)」、「劍聖(Swordmaster)」、「騙徒(Trickster)」與「皇家護衛(Royalguard)」，分別具備遠距離、近距離、迴避與防禦等專長項目，槍手可以用雙槍攻擊不同的對象，可以在空中旋轉往下擊出連發子彈，劍聖（Swordmaster）可以使出空中連續斬擊，騙徒(Trickster)則擁有飛簷走壁的能力，而皇家護衛(Royalguard)則會施展出類似中國功夫的防禦架勢。這代結合了《惡魔獵人》與《惡魔獵人2》並加以創新與擴充的戰鬥方式，可是讓玩家大呼過癮呢！玩家可要好好地發揮這四種戰鬥風格的長處，才能帥氣爽帥地順利過關。《惡魔獵人3》中文版電腦遊戲由於收錄特別版內容，更讓玩家有機會挑戰許多超級模式，包括「血腥宮殿模式」，玩家可在樓層式結構的迷宮中不斷打倒敵人，「Very Hard模式」挑戰超級難度，「Turbo模式」讓遊戲進行速度加快1.2倍，還有「Demo Digest模式」and「國際版模式」等，絕對讓玩家一玩再玩，愛不釋手！喜愛《惡魔獵人》系列或是熱愛動作遊戲的玩家們千萬不能錯過這代的《惡魔獵人3》中文版電腦遊戲。

遊戲資訊

製作開發：Big Huge Games
國內代理：Microsoft Game Studios
遊戲類型：策略模擬

遊戲售價：NT 1290元
語言版本：英文版
發行日期：2006年5月

系統需求

CPU：Pentium IV 1.4GHz以上
記憶體：512MB以上
硬　碟：4.5GB
顯示卡：64MB 以上之 Video Card HW T&L 顯示卡

光碟機：無限制
音效卡：無限制
系　統：Win XP

責任編輯＝晴晴葛　　美術編輯＝比利



王國的興起

傳說再現 Rise of Legends

榮獲多項殊榮的《王國的興起》系列最新續作－《王國的興起：傳說再現》，一改遊戲風格，跟前作所標榜的追求真實文明歷史的競爭訴求不同，玩家可選擇以魔法、機械或外星文明三種截然不同的種族，爭奪世界霸權。強大3D繪圖引擎所呈現的絕美遊戲畫面，讓《王國的興起：傳說再現》成為電腦遊戲史上最頂尖的即時戰略遊戲！

三個種族為爭奪神秘綠色大陸的霸權展開衝突

各具特色的三種文明

一改前作呈現真實歷史文明的遊戲風格，《王國的興起：傳說再現》將帶領玩家進入一個由魔法與科技兩種力量交織糾結而成的想像世界，並在波瀾壯闊的戰場上見識到神話般的怪奇生物、超現實的機械，以及令人驚豔的奇幻魔法！三種截然不同的文明為了爭奪世界霸權而展開爭戰。

梵希城邦

以機械、蒸氣文明為主的「梵希城邦」，整體設計風格是以文藝復興時期的天才畫家達文西所創造的奇想天外的設計為藍圖，所有的作戰單位、建築物風格、視覺展現，都充滿著達文西式的風格。

艾靈王國

以幻想、魔法文明為主的「艾靈王國」則具有天方夜譚式的奇幻風味，而且作戰單位也具有魔法、精靈的設計。

克德

具備神秘外星古文明「克德」是最神秘種族，使用的是數千年前失傳的古文明科技，具備有超越現行科技的超強威力！

華麗細緻的遊戲畫面

《王國的興起：傳說再現》還導入了革命性的3D繪圖引擎，描繪出如同藝術品般細膩的視覺效果！鉅細靡遺的建築物及各種作戰單位，驚人的魔法震撼效果、逼真的光影運算、龐大的遊戲地圖與景深效果、各種爆炸與煙霧效果、複雜的物理運算…等，呈現出新世代的視覺表現！

多種模式百玩不膩

在《王國的興起》遊戲中首創的「世界征服模式」，在《王國的興起：傳說再現》遊戲中更是加強了「世界征服模式」遊戲節奏，玩家只要20分鐘就能完成一場「世界征服模式」遊戲內容，能更快體驗遊戲中的獨特魅力！而《王國的興起》系列遊戲另一個獨創的「國界」系統，同樣在《王國的興起：傳說再現》中更有大幅度的進化，不但會影響戰略部署、資源調度與生產，甚至還會影響文明發展、兵種戰力…等，增添遊戲的戰略要素。

除了單人模式之外，也支援多位玩家進行即時網路對戰，電腦會記錄並分析玩家的遊戲技巧，自動幫玩家安排配對合適等級的對手，或依照玩家所設定的標準搜尋對手進行配對，更聰明的配對系統能讓玩家隨時找到最適當的對戰同好。



遊戲資訊
製作開發：EA Canada
國內代理：EA美商藝電
遊戲類型：運動
遊戲售價：NT 990元
語言版本：英文版
發行日期：已發售

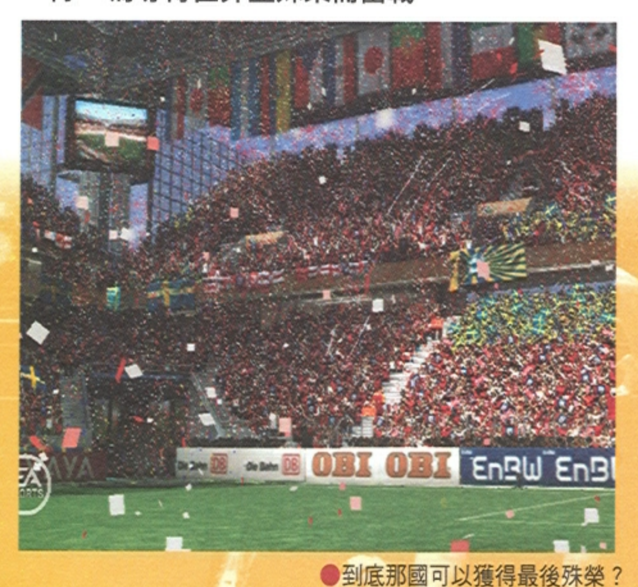
系統需求
CPU：1.3 GHz以上
記憶體：256 MB以上
硬　碟：2.7 GB 以上剩餘空間
顯示卡：具32MB以上顯示記憶體且與DirectX 9.0c相容之顯示卡
光碟機：8X 以上 DVD 光碟機
音效卡：DirectX 9.0c 相容之音效卡
系　統：Windows XP、2000
解析度：

責任編輯＝史畢子　　美術編輯＝比利



世界盃足球賽
2006 FIFA World Cup

目前2006年世界盃足球賽正如火如荼的進行第一輪預賽，最後哪一個國家可以拿到冠軍，相信是所有球迷都想知道的事，現在玩家可以自己在《世界盃足球賽2006》遊戲中找到答案，玩家可以自己挑選喜歡的國家代表隊，為奪得世界盃殊榮而奮戰。



●到底那國可以獲得最後殊榮？

世界盃唯一授權遊戲

EA SPORTS為歡慶2006年 FIFA 德國世界盃足球賽，發行了唯一的官方授權電玩遊戲，而台灣美商藝電將代理這款遊戲來台。《世界盃足球賽2006》完美地捕捉了世上足球勁旅的熱烈情緒，賦予玩家和他們心目中的偶像並肩奮戰、贏得 FIFA 世界盃的機會。遊戲中收錄了一百二十七支國家球隊，讓玩家可以挑選自己喜愛的球隊，一路從資格賽邁向於德國舉行的 FIFA 世界盃決賽。遊戲中也收錄了德國這次十二座的官方球場，讓玩家可以不出國也能體驗栩栩如生的2006年 FIFA 世界盃盛會。在最多可讓八人參與的多人遊戲中與朋友對抗。在「休息室」裡追蹤你的戰績，締造排名並贏得獎勵。《世界盃足球賽2006》也導入了稱為「全球挑戰」的新遊戲模式，重現了40個 FIFA 世界盃經典時刻。即便是最老練的玩家也將受到嚴苛考驗，還能夠將你的成就與歷史紀錄做比較，瞧瞧你和世界好手的實力差距。

全新的踢、罰、傳球動作

在罰踢球方面，讓玩家有如親臨球場一般，體驗罰踢球結果帶來的洋洋得意或苦惱至極感受。使用嶄新的動作，分散守門員的注意力，或是令罰踢球員鎩羽而歸。全新的關連射球機制，帶來更為寫實的動作。球員的射球能力、來自防守者的壓力，以及與球門的距離，全都會左右射球的成功與否，就如同現實情況一般。因此更上一層樓的傳球、射門動作、改良的罰踢球，使這套產品成為有史以來最逼真、最好玩的足球遊戲。



●踢球動作嶄新呈現

足球明星真實呈現

EA SPORTS 栩栩如生地重現了將近一百名的世界級足球明星，完整捕捉這些著名球員的現實能力，這些世界級的超級明星，無論是外表或是球技，都和他們的本尊無異。每位球員的屬性（諸如：招牌動作、運球技巧、比賽風格、華麗招式）都詳加考據，以符合他們的現實本尊。

由於這是2006年 FIFA 德國世界盃的唯一官方授權電玩遊戲，EA SPORTS 在遊戲中放入了眾多可解開的遊戲內容，包括傳奇球員和獨特制服等等，使得遊戲更具收藏價值，讓玩家可以和遊戲中的頂尖傳奇球員過招，為你的球隊穿上獨一無二的制服。透過《世界盃足球賽2006》這款遊戲，將可以與玩家自己喜愛的偶像球星一起並肩奮戰，來贏得 FIFA 世界盃！

遊戲資訊		
製作開發：Nival Interactive	遊戲售價：未定
國內代理：英特衛	語言版本：中文
遊戲類型：回合制策略	發行日期：未定

系統需求	
系統：Windows(r)2000/NT/XP(建議使用XP)	顯示卡：64MB DirectX(r) 9.0相容的顯示卡或者更高(包含在光碟片中)
CPU：1.5GHz Pentium(r)IV(建議2.4GHz以上)	DVD光碟機：四倍速DVD光碟機
記憶體：512MB	硬碟空間：2GB以上的硬碟空間
	多人遊戲：網際網路連線

責任編輯＝小羚羊　　美術編輯＝TEA



魔法門 Heroes of Might and Magic V 英雄無敵5

《魔法門》系列一直以來都備受玩家的推崇，這不光是它歷經了遊戲市場的檢驗，也因為它憑藉《魔法門》系列和《魔法門之英雄無敵Heroes of Might and Magic 》系列兩大類型，在廣大玩家的心目中樹立了獨有的號召力，遊戲中以高品質贏得玩家青睞的《魔法門之英雄無敵》系列，即將發行最新作品《魔法門之英雄無敵V》，也將會以全新的形象呈現給廣大玩家。



新動畫再度給玩家新感覺

3D可旋轉盛大場景。

六大種族各具特色

在新作裡除了延續以往的回合制策略遊戲模式外，也融入RPG元素。玩家在遊戲中將重返熟悉的魔幻大陸－「埃拉西亞大陸」，劇情設定秉承系列傳統更增加了許多新的情節，讓玩家在一個全新的環境下探索魔幻世界。遊戲的新特色在成就英雄的傳奇，提供了引人入勝的故事情節，各種各樣不同的陣營，還有基於遊戲劇情的互動式戰鬥模式…等，在遊戲過程中，玩家有更為深入的冒險體驗，以及作戰戰略的運用，也可自行單獨移動和行動。多種族的設定也是遊戲必不可少的一個組成部分：有序類魔法的學院勢力(ACADEMY)、殘暴邪惡的墓地勢力(NECROPOLIS)、堅守正義的聖堂勢力(HAVEN)、擅長黑暗混沌類魔法的地城勢力(DUNGEON)、以生物和自然類魔法為基礎的森林勢力(SYLVAN)和類似於魔鬼，擁有強力惡魔的煉獄勢力(INFERNO)六個種族，突顯了種族的鮮明性和其獨有的特色，不但擁有各自強力的生物和魔法，還能製造更多威力強勁的武器和藥水。

英雄存活攸關勝敗

遊戲戰鬥中的領導角色「英雄」，在新作中英雄的技能也會得到提升，攻擊、防禦、法力、傷害力等技能值都會得到加強，四代中的優秀之處在新作中延續，就像不同職業的英雄也會有不同的初始技能和發展方向，在以後的等級提升過程中，亦可根據自身的需要選擇高級職業進行轉職。五代中最大的變化是英雄會固定在大後方當指揮官並且出手攻擊敵人、施展魔法，但不會直接下場參戰的角色，即然英雄做可如此大的調整，英雄戰鬥角色的改變，隨之帶來的影響是巨大的，這不僅僅限於戰術戰略的改變，對於戰局走勢的變化也會有一定的影響。目前預定有超過200個技能（skill）、40個咒語（spell）可供玩家英雄選擇學習，同時六大種族也預定收錄超過80種不同的生物，並且有170種以上的生物異能（abilities）可供使用。

華麗3D特效新體驗

要讓「英雄無敵」系列長久不衰，每一代新的作品必將有全新的元素加入，這樣才能讓廣大玩家細細品味。為了讓新作魔法奇幻畫面更加絢麗、人物更加立體化、視覺感官更具衝擊力，遊戲將採用全新的3D圖形，無論是遊戲場景的設置、戰鬥畫面的真實，以及施放魔法所獨有的光影效果都會有相當不錯的表現。此外，新作除了單人模式外，還支援網路遊戲模式。

遊戲資訊

遊戲工作室：Red Storm
代理發行：松崗科技
遊戲類型：第一人稱射擊
建議售價：NT$1180
語文版本：國際中文版
上市日期：2006年6月

系統需求

CPU：Pentium 4或Athlon XP以上、
記憶體：1 GB以上記憶體
系統：Windows 2000/XP、
顯示卡：支援DirectX 9以上、128MB記憶體以上之3D顯示卡
音效卡：支援DirectX 9以上
硬碟：5GB以上硬碟空間、
光碟機：2倍速以上光碟機

責任編輯＝小羚羊　　美術編輯＝TEA



火線獵殺3 先進戰士 GHOST RECON 3 ADVANCED WARFIGHER

湯姆．克蘭西再度出擊了！最受人敬重與歡迎的軍事小說家湯姆．克蘭西再度和他引人入勝的空想戰爭攜手共進次世代的遊戲市場。《火線獵殺3：先進戰士》時空不再侷限於大家熟悉的政治與經濟環境，特種部隊的裝備與戰技也獲得了大大的更新。玩家到了近未來的2013年，見證一場可能造成人類浩劫的虛構衝突。



想躲？別忘了小弟可是神槍手

有好裝備記得要多多利用

被綁架的美國總統

2013年，美國、加拿大、與墨西哥的領導人齊聚在一座墨西哥城市，準備為三邊的貿易協定展開一場重要的高峰會議，半個美洲的經濟命運就看這幾天的發展。但是一小群墨西哥叛亂份子卻趁隙展開攻擊，破壞了整個會談過程，綁架了美國總統！身為美國精銳特種部隊的玩家就責無旁貸地必須扛起救援的責任。在遊戲中玩家扮演美國最精銳的特種部隊成員，代號鬼子的高科技戰士，除了以一擋百的堅強實力外，還有眾多身懷絕技的戰友等候差遣。遊戲中強調「以小隊為基礎的戰術行動」，除了百步穿楊的個人修為之外，還必須下達各種攻堅與支援的指令，在隊友協助下達成不容失敗的任務。遊戲裡強調各種寫實與擬真的設定，最令人心醉神迷的時刻就是當硝煙與槍火在斷垣殘壁間四射，意會到玩家所能依賴的只有夥伴的瞬間。



善用團隊合作，有利完美執行任務

先進戰爭裡的戰士系統

《火線獵殺3：先進戰士》加入高科技時代系統，不但可以肩挑OICW等先進或未來武器，還可以使用被稱為IWS的「整合性戰士系統」(Integrated Warfighter System)，包含了橫跨畫面數個區域的多重視窗，隨時會因應戰爭的狀況而產生互動性的回應。例如：玩家可以利用系統內建的衛星導航圖來指引玩家在墨西哥城市裡的前進方向，更可以利用通透全域的監視系統來了解敵我間的所有相對位置。在雷達畫面上可以看到代表敵人位置的小紅點，不過這不代表遊戲的難度降低，事實上，敵人殺無赦的速度可能超乎玩家的想像。而知道敵我位置不過是身為指揮官的玩家運籌帷幄的開始而已。玩家甚至可以直接利用這套系統來呼叫地面載具或空中支援，讓玩家的任務變成陸空聯合進擊的大行動。

更完美的次世代遊戲體驗

由於這一代進入了比較不同的未來時期，所以節奏也更加明快，巨大的爆炸與帶有科技與電子味的交響樂將會製造出與過去十分不同的氣氛。在《火線獵殺3：先進戰士》裡，遊戲將沒有突如其來的特製過場動畫，也不會發生走路到一半就開始「載入地圖」的事情，所有遊戲過程都利用內建的引擎功能一氣呵成，當玩家在教堂前埋伏、在無人的街道匍匐前進時，一切都是以無接縫的方式來完成。這種作法不但可以在不干擾情境的方式下完成遊戲，玩家還能更容易地融入遊戲氣氛。

遊戲資訊

遊戲發行：Ubisoft
代理發行：松崗科技
遊戲類型：第一人稱射擊
建議售價：NT$1280
語言版本：國際中文版
發行日期：2006年6月

系統需求

CPU：Pentium IV 1.5GHz以上
記憶體：512 MB以上記憶體
系　統：Windows(r) 2000/XP
顯示卡：支援DirectX 9.0顯示卡（不支援GeForce 4 MX）

責任編輯＝小羚羊　美術編輯＝san



虹彩六號4：封鎖效應 RainbowSix：Lockdown

有別於一槍打遍天下的傳統FPS遊戲，以真實世界為背景的小隊戰術射擊遊戲似乎更得軍事遊戲迷的青睞。在《虹彩六號4：封鎖效應》中需要戰術思考、領導統御能力以及熟練運用一大堆先進步兵武器配備的遊戲中，《虹彩六號》系列長久以來一直是其中的佼佼者，隨著每一次新作品推出，虹彩小隊儼然已經成為恐怖份子的頭號大敵。



多國關卡任務新體驗

身為打擊全球恐怖行動的精英部隊，玩家的任務範圍自然深入世界各地，在單人模式總共16個關卡中，玩家的足跡遍及南非、荷蘭、蘇格蘭、法國、阿爾及利亞、西班牙等地，關卡的設計相當真實，任務指示清楚明白地告訴玩家路該怎麼走，沿途上也精心安排各種敵我衝突橋段，所以玩家在遊戲中不會無所適從甚至迷路。《虹彩六號4：封鎖效應》之所以讓軍事玩家稱道，其嚴格的傷害模組往往讓習慣玩傳統FPS遊戲的玩家扼腕頓足，只要一發確實命中頭部的子彈就能讓玩家斃命，當然對敵人來説也是如此。因此在遊戲中，玩家的一舉一動必須和真正的反恐精英一樣，盡量保持低姿態、與玩家的隊友交互掩護前進、尋找有利的掩護或攻堅位置，窺探每一處牆角或是使用「心跳探測器」揪出躲在門後的敵人。

新科技武器任玩家選擇

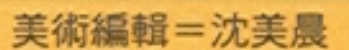
遊戲進行的方式與先前的《虹彩六號3》並沒有太大的不同，熟悉這個系列的玩家馬上就能上手。每個任務之前都有一段巨細靡遺的簡報動畫以及狀況位置的地圖概況，讓玩家在執行任務前就能充分掌握敵情與任務目標；接下來是武器以及小組成員的選擇畫面，軍械室提供各式各樣武器，每種武器都明確的標示出傷害等級、準確率、操作方法以及後座力大小，玩家也可以選擇在某些武器上加裝雷射瞄準器、狙擊鏡等附屬配件，在這部份玩家得依據特殊的任務狀況選擇適合的武器裝備，端看玩家想以怎麼樣的方式來進行遊戲，自主靈活度可説相當的高。在所有可選擇的武器裝備，「心跳探測器」最為好用，這項特殊裝備能讓玩家在攻堅之前就能先探知房間內有多少敵人。遊戲中的恐怖份子可不是每個人都是逞兇鬥狠之徒，除了固定巡邏的敵人外，還有偏好採取守株待兔的恐怖份子，這種才是虹彩小隊的心頭大患，因為他們專殺粗心大意的玩家，不過有了「心跳探測器」輔助，玩家和隊友的存活率將大大提高。



↑出發前先檢查一下裝備是否齊全

善用戰術解救人質

玩家的主要目標很明確，就是消滅恐怖份子解救被挾持的人質，其他像是拆除炸彈、追捕敵方首腦、小隊撤退等額外任務則是讓玩家心滿意足的插曲，雖然恐怖份子手上的「傢伙」沒虹彩小隊這麼先進，不過致人死命綽綽有餘，一般敵人大多手持突擊步槍或是衝鋒槍，偶而也會有狙擊手和火箭彈兵阻擾你任務遂行，不過要小心別誤傷民眾，不然任務可是會強制結束。

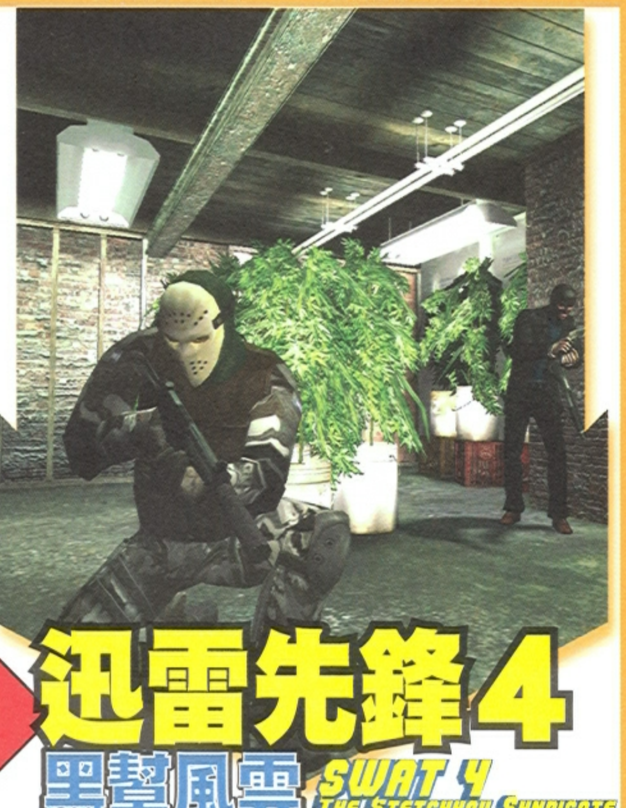


遊戲資訊	
發行商：VUGames	遊戲售價：不詳
代理發行：松崗科技	遊戲語系：國際中文版
遊戲類型：動作射擊	上市日期：2006年4月

系統需求

CPU：1.0 GHz Intel(r) Pentium(r) III
記憶體：256 MB RAM及2 GB硬碟空間
光碟機：4倍 CD-ROM硬碟
顯示卡：NVIDIA(r) GeForce(tm) 2具備32 MB記憶體或
ATi Radeon 8500具備64 MB記憶體、3D顯示卡

責任編輯＝小羚羊　　美術編輯＝沈美晨



迅雷先鋒4 黑幫風雲 SWAT 4 THE STETCHKOV SYNDICATE

《迅雷先鋒4》是一款超寫實與高度挑戰性的射擊遊戲，玩家在遊戲中，不只要擔心會被一槍擊殺，還要注意躲避致命武力，使得本遊戲成為一項驚人危險與困難的任務。這款遊戲是設計給以專業第一人稱的射擊玩家，體驗最大的刺激。全新資料片《迅雷先鋒4：黑幫風雲》將讓領玩家們感受從未見識過的更大緊張壓力與真實的動作。



若大意衝入可是會被一槍斃命的

與犯罪組織鬥智鬥力

《迅雷先鋒4：黑幫風雲》中的功能與新等級，證明 Irrational Games開發人員的努力，強調這將是更困難的遊戲，跟過去版本比起來，《迅雷先鋒4：黑幫風雲》擁有更大更具挑戰性的等級，並且敵人都配備有驚人的武力。遊戲的名稱取材自罪惡幫派，試圖將《迅雷先鋒4》帶入具有故事性的一般美國城市中，身為一個大型幫派，史代契可夫黑幫使自動武器、毒品、及罪惡充斥城市。玩家必須再度引領你的四人特殊武器及戰略小組，在7個新任務中打擊罪犯、拯救市民、並挽救世界和平，不過這可不是件容易的任務。

《迅雷先鋒4：黑幫風雲》中具有許多非常困難的策略任務，等待玩家前去挑戰。例如：地鐵車站中的迷宮房間及緊密的走廊，以及寬廣開放的月台讓玩家曝露在槍彈下。還有商店街中心，這讓人聯想起《迅雷先鋒4》中的夜總會場景，但是更困難，因為有一個大型具多層級的舞台需要掃蕩，還有後台、辦公室、及儲藏室等等的房間要推進。

多元化作戰方式

玩家在遊戲中可以選擇幾項新的武器及配備，例如：夜視鏡及彈藥包，讓玩家可以攜帶更多子彈。最精彩的能力是近戰攻擊，這在最後接近頑固的人質時十分地有效。玩家只要打他們幾拳，他們就會乖乖的合作。新的「維持現狀」指令，這是用來暫緩執行玩家的命令。以前玩家可以命令隊員進入或肅清一個房間，但是現在玩家可以告訴他們等到玩家下達「開始行動(GO)」指令時才可執行。這樣玩家可以部署一人或武器於每一個房間，然後同時由不同方向執行任務，如此更能保證玩家的成功率。還有各種新功能在遊戲中提供玩家新體驗，「無裝甲」功能讓玩家的小組成員卸除身上的裝甲，讓他們移動速度更快，並且在開鎖及遏制嫌犯時更迅速，但也使他們生命更受到威脅。



準備好了嗎？GO

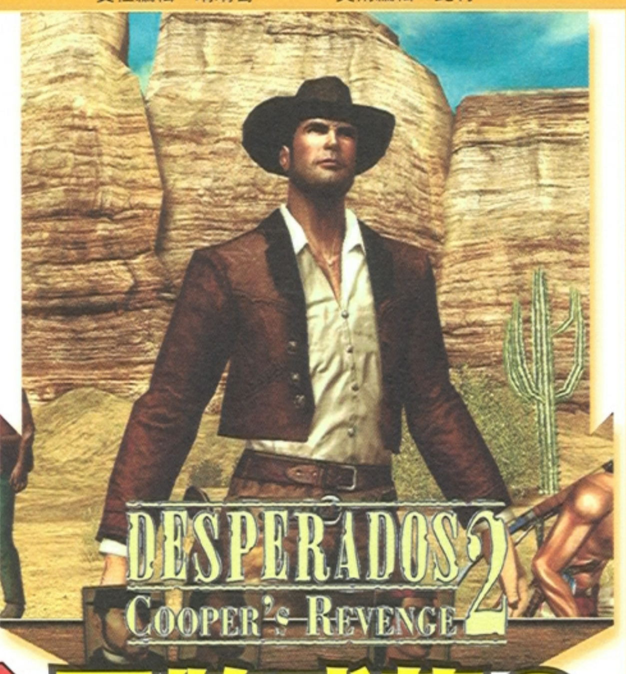
多人合力出擊

遊戲中可以支援最多10位玩家，比《迅雷先鋒4》多出一倍的人數。這也代表合作模式支援10位玩家，所以玩家可以擁有兩隊五人迅雷小組。還有新的多人遊戲模式，以及合作快速任務編輯器，可以輕鬆創造自訂任務。《迅雷先鋒4：黑幫風雲》對原本的《迅雷先鋒4》遊戲迷是更佳的進階遊戲，無論對單人遊戲或是多人遊戲都將是項挑戰。

遊戲資訊
製作開發：Spell bound
國內代理：英寶格
遊戲類型：動作冒險
遊戲售價：NT 990元
語言版本：英文
發行日期：2006年6月

系統需求
CPU：Pentium IV 1.9GHz or AMD AthlonXP 1900以上
記憶體：512MB以上
硬　碟：4GB
顯示卡：支援DirectX version9.0c或以上
光碟機：CD—ROM
音效卡：無限制
系　統：Win2000/XP

責任編輯＝晴晴葛　　美術編輯＝比利



王牌威龍2

《王牌威龍2》是廣受歡迎的《王牌威龍》續作，遊戲承襲前作玩法，設計公司Spellbound完美地將全新的策略要素以及3D荒漠西部結合在一起。把一種「非即時戰爭元素」的第三人稱視角玩法融入其中，使得遊戲中精彩的動作場面彷彿發生在玩家面前。從來就沒有這種這麼吸引人，或說「更安全」的方法體驗黎明時分在沙漠上槍戰的快感。



▶此次新增的人物：鷹眼

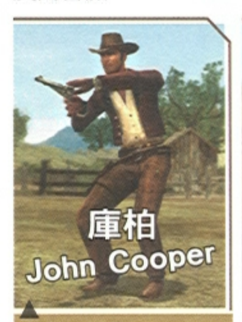
體驗3D西部槍戰

在《王牌威龍2》中，除了保留前作的等比鳥瞰視野，這次玩家更可以隨時切換角色以自由旋轉、縮放的等比鳥瞰視野以及新增的第三人稱視野、槍戰視野來進行遊戲，在這種視野中玩家將獲得截然不同的遊戲體驗，感受互動性超棒的西部槍戰決鬥。

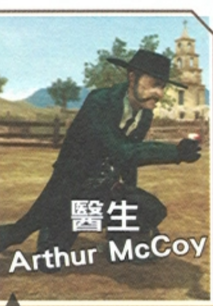
遊戲中更結合即時策略及戰術玩法，不同關卡難度以及嶄新的人工智慧，與透過遊戲中各種栩栩如生的場景，創造出令人讚嘆的氣氛，讓玩家在狂野西部峽谷、邊境城鎮、印第安人村落等場景中測試玩家的能耐。並且新增了電影模式，讓玩家主演一場屬於自己的西部電影，享受令人屏息的緊張情節與驚人的絕技。

獨特英雄栩栩如生

遊戲總共有六位英雄人物供玩家差遣，每個英雄都有4種獨特的戰鬥行動，並且可將之升級強化，在曲折離奇的故事情節中展開冒險。



年齡：39歲
職業：賞金獵人
個性：聰明冒險家、充滿正義感的槍手、思考敏銳剛正不阿



年齡：44歲
職業：醫生兼狙擊手
個性：鬱鬱寡歡，尖酸刻薄和壞脾氣



年齡：35歲
職業：職業紙牌玩家
個性：蛇蠍美人，職業賭徒，魅力極高、堅強且驕傲



年齡：28歲
職業：白狼部落酋長
個性：酋長正直之子



年齡：33歲
職業：炸彈專家
個性：性急的美國黑人，話多而且講得快

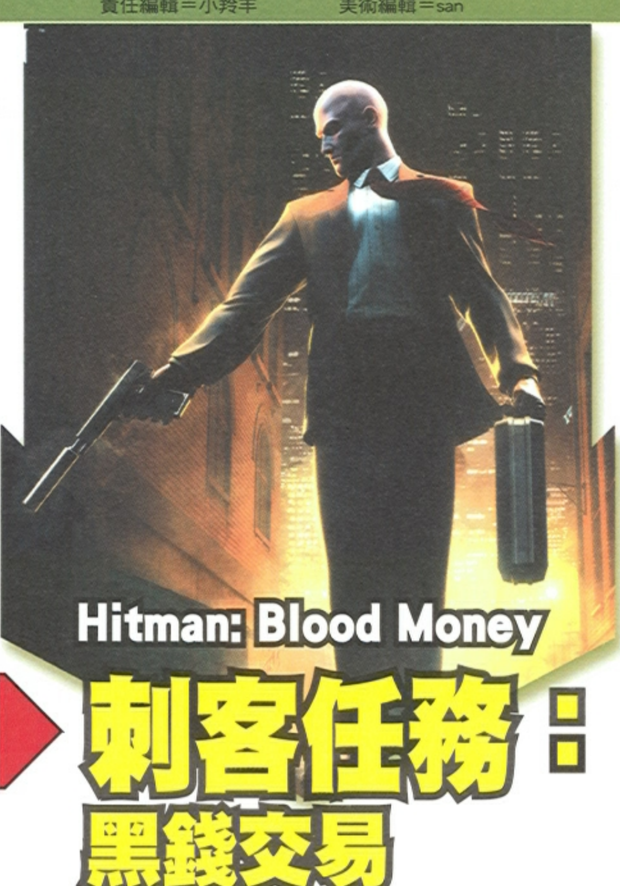


年齡：38歲
職業：強盜頭領
個性：虎背熊腰，懶散但脾氣暴躁，運氣不佳的人

遊戲資訊	
遊戲發行：ATARI	遊戲人數：1人
遊戲研發：Io Interactive	語言版本：英文版
遊戲類型：動作射擊遊戲	發行日期：2006年5月

系統需求	
CPU：Pentium 4 1.5GHz or Athlon XP equivalent	硬　碟：5GB Free Space
記憶體：512MB	光碟機：DVD-ROM drive
顯示卡：Direct3D 9 compliant cards supporting pixel shader 2.0	音效卡：Direct X compatible sound card
	系　統：Windows 2000/XP

責任編輯＝小羚羊　　美術編輯＝san



Hitman: Blood Money

刺客任務：黑錢交易

喜好殺手47的玩家們，將在《刺客任務：黑錢交易Hitman: Blood Money》再度體驗殺手世界。殺手47的背後老闆是具有強大能力的ICA組織，此殺手組織常進行一連串有系統而具規模的獵殺行動。擁有各種高超殺人技巧的組織，這次卻變成被人暗殺的對象。殺手47號察覺到自己也將成為被獵殺名單中的下一個目標，決定探求真相的獵殺和反獵殺行動。



殺人於無形的自由感

在《黑錢交易》中，每個任務都有幾個暗殺目標，也有敵對殺手集團欲消滅玩家的殺手。在執行暗殺任務的同時，得小心謹慎，因為玩家也是其他殺手獵殺的目標，遊戲也巧妙的安排了不確定性，雖然玩家可以在任務中喬裝成任何人，但無法確定是否會有其他殺手混入其中，甚至在遊戲的某些場景中，還會和其他殺手擦肩而過，但玩家卻不認識對方，玩家在執行任務得處處提防了。

更豐富的武器及動作系統

在《黑錢交易》中，除了仍然保留殺手「47號」常用的一些武器外，還增加了一些輕型武器、普通道具、遠距離武器...等，不過這些武器只能透過購買才能獲取，殺手「47號」可以根據任務的需要自行選擇合適的武器。遊戲中設計了「武器升級系統」，玩家可以利用任務獲得的金錢購買新式武器或對武器進行升級，武器升級的著重點也會各不相同。遊戲的另一大特點在於加入了大量細節動作，其最主要的表現是在殺手「47號」的跳躍攀爬能力，不僅可以隨意的在兩個陽臺之間跳躍，還可以從陽臺跳起抓住屋簷，爬上屋頂。遊戲裡為了將「意外」貫徹到底，遊戲設計了「推」的動作，當玩家看到暗殺目標站在陽臺上，可以將他推下樓，造成一個意外的表像。此外，《黑錢交易》中還新增了一個「脅持系統」，在此狀態下，其他的NPC都不敢輕舉妄動，不但可以作為玩家的人質，還可以同時做其他動作，將他挾持到其他地方，逼迫他說出口令或重要的情報，或是用槍托將其打暈。

更貼切的評價系統

在《黑錢交易》中新增「金錢系統」和「惡名系統」系統。獲得金錢的多少也取決於玩家任務完成的是否漂亮和俐落程度，玩家暗殺任務弄得像意外，報紙對於這次意外的關注度也會較少，沒人懷疑到玩家，那麼玩家就能獲得大量的金錢。反之，玩家在暗殺過程中製造了太大的混亂和麻煩，那麼報紙則就會佔用大量的篇幅來大肆渲染，甚至還會登出詳盡的相片，那玩家獲得的金錢數量也會大幅減少，還會增加「惡名值」。對一個好殺手而言是要不為人知，這樣對於玩家執行暗殺任務會比較順利，而「惡名值」獲得越多，意味著有更多的人知道玩家，當「惡名值」達到頂點的時候，遊戲的難度也是最大的，守衛會花更多的時間來注意玩家，甚至或跟著玩家，玩家的一舉一動都會引起別人的矚目。「惡名系統」的設計是為了更好的隱匿行動，真正的突顯暗殺的成分，要想不獲得「惡名值」，除了捨得花錢購買武器或進行升級之外，還要購買暗殺目標更為詳細的資料，準備工作做的充足，可以使暗殺行動變的簡單順利。

遊戲時代狗仔

遊戲資訊
製作公司：Falcom
代理發行：英特衛
遊戲類型：RPG
語言版本：中文
上市日期：2006年7月
遊戲售價：未定

系統需求
C P U：Pentium III / 1G或以上
記 憶 體：256MB以上
硬碟空間：1G以上
顯 示 卡：GF2 MX400 64M或以上
光 碟 機：DVD-ROM 2倍速以上
音 效 卡：DirectX8.1以上

責任編輯＝晴晴甚　美術編輯＝emily



迷城國度

堪稱Falcom有史以來製作時間最長的遊戲，《迷城國度（XANADU NEXT）》自1998年就開始製作，以「千呼萬喚始出來」來形容可一點也不誇張！迷城國度繼承了龐大種類數量的怪物和道具、高自由度的成長系統等《迷城國度》系列的特點，採用全3D遊戲引擎展現出一個全新的遊戲世界。因此，這次的作品，不只是忠實地再現從前的XANADU，更是一個全新的作品。


迷城國度四處都充滿著神秘的力量…

美麗畫面下的嚴肅世界

《迷城國度》中嚴肅沉重的世界完全用3D表現出來。地下迷宮中搖曳的燈火、謎之森林中鬱鬱蒼蒼的樹木、灼熱熔岩的熱氣……一座座美輪美奐的迷宮將玩家帶入冒險的世界。交代劇情的過場動畫不時在遊戲中流暢的展開，加上一流的人物設定與深刻的劇情。

《迷城國度》的主人公是一位曾經身為騎士的青年。這個世界的騎士們在3年前因為反對軍制改革而發動了「騎士戰爭」，但是卻失敗了。曾經是國家棟樑的這些騎士們沒落了，而主人公也失去了希望。而故事也就從與主人公與同一孤兒院長大的考古學者夏爾邀請他一起開始冒險展開。

兩個人為了調查湖中的迷霧之城「奇岩城」的傳說，來到了哈雷克鎮。傳說中這裡隱藏著古代繁榮的王國《迷城國度》的秘密……

《迷城國度》所有怪物都是在細緻設定的基礎上誕生的，絕對夠細膩、特殊，玩家絕對不會感嘆奇幻RPG怎麼老是在打半獸人或地精了，尤其精心設計怪獸的攻擊或行為模式，光史萊姆就有分裂、自爆等不同版本，加上鎮守於每座迷宮深處的BOSS級怪，更是讓玩家打到手心出汗、大呼過癮！並且可透過搜尋或者從遺物中得到情報，進而找出其中關連，解開謎團。

深奧豐富的角色育成系統

自由分發能力值

能力提升時得到的點數可以由玩家自由分發。根據能力值的不同，武器裝備也有所不同，所以能力值的分發是角色成長的基礎。

熟練使用武器

熟練使用武器使熟練度提升，就可以得到技能。戰鬥中可以使用鍵盤輕鬆切換使用技能。透過冒險得到越多的武器，能使用的技能也會相應增加，戰術種類也會增多。

魔法咒文書

使用在道具屋得到的咒文書可以學習魔法。而富強大力量的咒文書只有那些有勇氣向迷宮深處挑戰的冒險者才能得到。

守護神系統

使用封印在卡片中的守護神進行降靈，可以得到「HP提升」和「EXP提升」等的追加效果。與角色育成相配合切換使用守護神可以更有效率地進行遊戲。

技能+魔法可組合無窮戰術

可以將學到的技能和魔法組合，一次最多可以設定4個。怪物種類眾多，攻擊類型千差萬別。配合敵人的種類組合技能和魔法，自訂戰術。所擁有的技能、魔法越多，能組合使用的戰術也就越多。

遊戲資訊
製作開發：ARTDINK
國內代理：松崗
遊戲類型：策略模擬
遊戲售價：未定
語言版本：中文版
發行日期：2006年6月

系統需求
CPU：Celeron 1GHz以上
記憶體：512MB
硬碟：5G
顯示卡：GF4以上等級獨立顯卡
光碟機：DVD
音效卡：相容於DirectX之音效卡
系統：Windows98/ME/2000/XP
解析度：1024x768

責任編輯＝小貓夢　美術編輯＝比利



A列車7
A列車で行こう7

日本「A列車」系列遊戲最新作《A列車7》(A列車で行こう7)，將由松崗科技代理發行。自1985年ARTDINK發表「A列車系列」以來，便榮獲國內外多項大獎，成為鐵道遊戲的金字招牌。2005 年的最新作品《A列車7》更被喻為此系列 20 周年紀念代表作。



大型車站可容納運貨和載客列車

經營鐵路到發展城鎮一手包辦

《A列車で行こう》系列遊戲是一個以經營鐵路為主，從鐵道的角度來看城市發展，可以媲美模擬城市的策略遊戲。玩家將扮演鐵道公司的老闆，以發展都市計劃為己任，讓平凡的鄉村藉由鋪鐵路、開列車，讓車站成為貨物集散地。當列車來往頻繁時，鄉村開始轉變為城鎮，蓬勃的都市發展於是開始，玩家接著還能經營遊樂場、百貨公司，或者炒股票、銀行交易等，讓資金資源源不斷，但是有限的空間讓工業與住宅之間，出現了激烈的拉距，都市的繁榮與衰退全操之在玩家的手裡。

PC版本和遊樂器平台版本差異，就在於PC版本增加了遊戲的深度，或許是因為平台的運算能力有差，遊樂器平台只考慮到畫面就吃掉不少運算，簡化掉了許多東西，不過回到PC平台的A列車，也重回了原先的架構。

資金的運籌帷幄成經營關鍵

即使是A7，和以往每個系列都會有的特點，就是會加入目前日本國內實際運行的列車，依照玩家的喜好或是考量使用。一些名車如山手線205系，即將在台灣開跑的姐妹車新幹線700系列車，電車GO系列出現過的221系、883系……連最新開幕的筑波特快車TX-2000都有出現在遊戲中。

遊戲承襲以往的內容，雖然遊戲還是有稅收制度，但是遊戲對於金錢的設定很寬鬆，除了股市買賣需要現金，資金變成負數時還是可以購買些東西，對於不善經營的玩家也能盡情的發揮，不至於玩到一半籌不到錢而公司倒閉亂了興致。萬一不小心資金成了負數，但是如果有良好的管理下，還是有可能將公司的營運改善成為賺錢的公司。

掌握居民流動性 調配適當動線

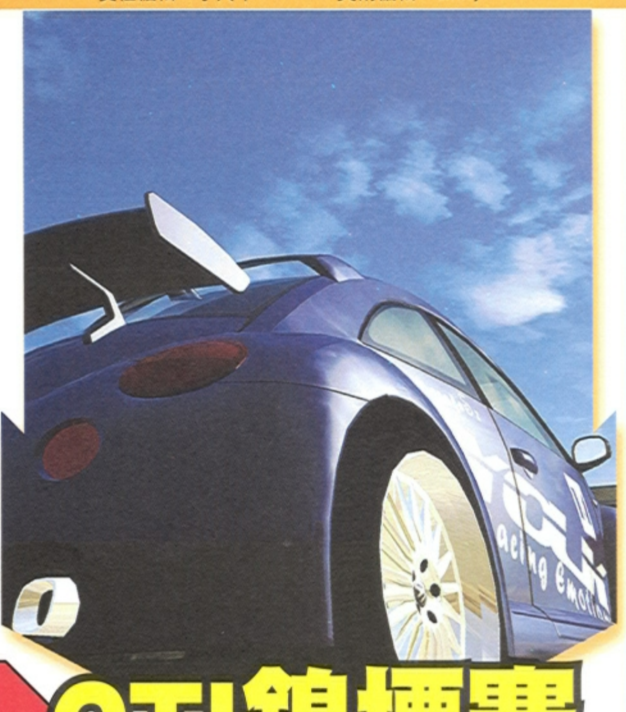
列車的開行時間帶、種類和玩家地域規劃會有所關聯，列車的開行一定會有個區域輸送，如台北車站附近為商業區，早上上班就是開行住宅區往商業區的列車，將人潮輸送到該去的地方，下班時間就是將商業區的人往住宅區送，選擇通勤型的列車才能大量運輸，選對了車輛使用和時刻安排，才有機會可以賺得到錢。在遊戲初期時，車輛的選擇運用和班次都會對該地區發展會有不同的刺激，會造就不同的發展，如近郊透天住宅型，高密度住宅或是混雜商業區等。

和A列車這種相同類型的經營策略遊戲還不常見，雖然歷經二十幾年，但是遊戲性還是不差，老遊戲仍有新面貌，初次接觸該系列的玩家可以嘗試這套模擬遊戲，以鐵道開發的角度來看城市規劃和經營，而體驗不同的觀感。

遊戲資訊
製作開發：Techland
國內代理：英特衛
遊戲類型：賽車
遊戲售價：未定
語言版本：中文
發行日期：2006年5月

系統需求
系　統：Windows 98 / ME / 200 / XP
CPU：AMD Athlon XP 1800+ 或 Pentium 4 1.8GHz 以上
記憶體：256 MB以上
硬　碟：1.2 GB 以上剩餘硬碟空間
光碟機：32 倍速以上光碟機
顯示卡：支援 DirectX 9.0c，GeForce 3 或 ATI 9200 以上晶片組，並具 64 MB 以上記憶體之顯示卡

責任編輯＝小羚羊　　美術編輯＝emily



GTI錦標賽

《GTI錦標賽》是由波蘭的Techland出品的一款過癮真實的賽車強作，從老古董經典金龜車、廂型車到最新的概念車15款、5世代GOLF全收錄的賽車遊戲，遊戲收錄從1974的第一代Golf到Golf GTI、Golf R32及Golf V R32跑車版及最新超流線的Mk V、最新版概念車當然包括福斯著名的金龜車經典款、賀比款、福斯豪華房車Touereg、和經典的T1廂型車SAMBA豪華版，T2~T4等不勝枚舉。



開膩了跑車嗎？那就試試T系列廂型車吧！

GTI錦標賽擬真開跑

以生產物美價廉德國國民車著稱的福斯汽車最著名的金龜車或GOLF一向擁有廣大的車迷，老金龜的後置氣冷引擎跟它外型一樣經典、獨特，而GOLF在140多個國家的累計銷量達到2800萬輛，是至今全球單一車系的銷量冠軍，它的小鋼砲形象相信玩家一定不陌生。各種車型超細膩的擬真細節自然不在話下，而歐洲各地的漂亮場景也一樣逼真考究，令人驚嘆。經過的車輛和風景也都投下了令人驚嘆的陰影，加上真實的氣候與天氣模擬只要玩家的顯示卡夠力，《GTI錦標賽》畫面與特效絕對美讓玩家流口水。



車輛真實損傷系統

遊戲最令人驚訝的是GTI錦標賽的電腦車手不像一般賽車遊戲般個個走完美路線，這些人工智慧進化的車手一樣也會開出路外、撞飛招牌、路燈…等，所以往往常有「路燈與看板齊飛」的狀況需左閃右避，否則擋風玻璃當場就出現裂痕或是車體碰撞馬上出現損傷，當然玩家也可直接以特殊角度碰撞對手來取得超前的機會，或是在被緊咬不放時適時撞飛路旁物件來阻礙對手，這都要歸功於遊戲的動態物理引擎，它同時也大大提高了遊戲的擬真性。車輛損壞系統大到引擎蓋、擋風玻璃，小到前葉子版或後照鏡，都會因撞擊而即時做物理運算顯示損壞，轉向系統受損，車子就會開始偏移、排檔箱損壞，就無法順利換檔。遊戲的高擬真取向，玩家不難把一台嶄新靚車撞到稀巴爛，若在生涯模式中這樣做，很快就會感受到修車昂貴的痛苦，因此一向習慣橫衝直撞的開法，可能要適度做修正，因為在生涯模式中玩家要奪取名次開源，以避免碰撞來節流，更要以好成績來開啟隱藏賽道與車種。

一圓愛車改裝夢

各專業車廠改裝套件供玩家選購、升級、調校玩家的愛車性能及外觀：改裝成渦輪引擎、氮氣加速，加裝疝氣燈、擾流板、鋁圈，甚至為愛車自己塗裝、上色，不只可讓自己看得過癮，還能在多人連線時開出來炫耀一番。遊戲提供最多四人的多人連線模式，也支援LAN GAME模式，在網路上將自己的酷炫愛車秀出來狂飆吧！可別以為遊戲名叫GTI錦標賽就都是在較單調的封閉環狀賽道上比賽，事實上遊戲賽道包括了高速公路、甩尾賽、直線加速賽，共將有超過70個賽道供玩家盡情奔馳，大多數的賽車比賽形式都收錄進來了，玩家可以恣意蜿蜒在歐洲巴伐利亞山路的髮夾彎中，亦可穿梭於英格蘭港邊小鎮的石板路狹窄巷道 ，當然封閉的環狀GT賽場更將是玩家揚眉吐氣的所在！

遊戲資訊
研發公司：靚盒子資訊
國內代理：靚盒子資訊
遊戲類型：益智動作
遊戲售價：NT450元整
語言版本：繁體中文
發行日期：6月中旬

系統需求
CPU：Pentium II或與其100% 相容之機種
記憶體：64MB以上(建議128MB)
顯示卡：支援DirectX或與其100% 相容之顯示卡(螢幕解析800x 600)
硬碟：800MB以上
光碟機：8倍速以上之CD－ROM或DVD－ROM
音效卡：支援DirectX或與其100% 相容之音效卡
操作：鍵盤/滑鼠

責任編輯＝晴晴葛　美術編輯＝san



Super I chi boom

香蕉你個芭樂

本遊戲有代表正義及邪惡的角色，以及數個 NPC人物，場景基本上皆是一個四邊都是海的小島，玩家之間主要是透過「推擠」與「投擲方塊」兩種方式展開緊張刺激的對戰！遊戲中除了要迴避對方的攻擊外，還必須要想辦法將對方推下海裡去餵鯊魚！直到最後打敗「華麗的四大天王」，徹底擊潰黑博士的邪惡野心。



天降驚喜華麗大冒險

水果世界的島嶼正逐漸瓦解中，所以隨著時間地層會不間斷的崩垮，玩家的立足點也會不斷的縮小。此外天空也會不斷落下各種石塊，這些石塊裡面有時候藏著各種妨礙用的道具，如果發現了埋藏於石塊中的寶藏，還可以藉著持有它來施展魔法、跳躍或放地雷等更多的動作喔。單人遊戲裡，玩家將追尋黑博士橫跨原始叢林、鐵皮都市、軍艦島、驚懼島、黑暗拉普達五大島嶼！壞人當然不會乖乖束手就擒～除了無數的戰鬥員外、黑博士麾下的「華麗四大天王」與「AV三人組」還會不計代價的試圖阻擋玩家去路。



也要小心天上打下來的雷啊！

熱血刺激八人PK連線

單人模式的眾多關卡與道具還不能滿足嗎？不妨來場區域遊戲或是ＩＰ連線網路對戰？本遊戲支援最多８人的網路連線對戰，人數不足時，電腦ＡＩ還會自動加入替補角色。所以即使只有玩家一個人也能玩得相當愉快呢。玩家不僅在網路遊戲中可以沿用單人遊戲所獲得的道具，甚至還可以獲得原本得不到的稀有道具喔。除此之外當然遊戲還有相當豐富的要素等待玩家們來挖掘噢！

遊戲超Q角色



華麗四大天王



遊戲資訊		
製作開發：QuinRose	遊戲售價：未定
國內代理：光譜資訊	語言版本：中文版
遊戲類型：戀愛冒險	發行日期：2006年6月

系統需求	
CPU：Pentium III 800MHz以上	光碟機：8倍速以上光碟機
記憶體：256MB以上	音效卡：支援Direct Sound的音效卡
硬　碟：800MB以上	系　統：Windows 98SE/ME/2000/XP, DirectX 8.1
顯示卡：支援DirectX8.1並有8MB記憶體之顯示卡	解析度：640 X 480全彩

責任編輯＝史畢子　　美術編輯＝emily

魔法使與主人

《魔法使與主人》是一款女性向戀愛養成遊戲，玩家必須在學校內一面培養公主的學識品德，一面與候補的侍從們培養感情，從中選出一位終身伴隨自己。根據養成的結果與劇情的發展分歧，結局高達５０種以上，除了攜手共進溫柔鄉的戀愛結局以外，新潮的玩家們或許也會培養出獨立自主的酷辣新女性吧！



不會魔法的魔法王國公主！？

這是一個所有人都會使用魔法的大陸，身為魔法王國的居民，自然人人都會使用更高一籌的魔法。然而……王位第一繼承人，擁有高貴魔法血統的主角－愛麗希雅公主，卻完全沒有一絲魔力，即使是最基礎的魔法，也不會施展。就這樣，從小受到嘲笑、排擠的公主，從原本的傷心難過，逐漸養成……熱愛拳打腳踢、抱怨挑剔、不輕易服人的個性。根據某個創世傳說，這位完全沒有魔力的公主必須前往王國第一魔法學校，在25天內找到合適的侍從，一生隨侍在側。否則，就只能放棄王位繼承，以安全（？）的名義退隱鄉下。



遊戲主要是要養成這位不會魔法的公主

與眾不同的高傲個性

玩家的任務就是培養公主，為她尋找一位合適的侍從。不過，不同於多數養成遊戲將主角設定成溫和被動的個性，這款遊戲的公主個性火辣、情緒容易激動，不僅遊戲的劇情中有「毆打」、「腳踢」等暴力選項，如果喜歡的角色膽敢不把自己當作一回事，高傲蠻橫的公主馬上就會動用地位權勢（和拳腳），壓迫地位卑微的對方乖乖就範。這樣的個性，究竟要如何才能確實培養出可以堅守一生的感情，就是玩家該傷腦筋的了。

25天內為王位繼承而努力

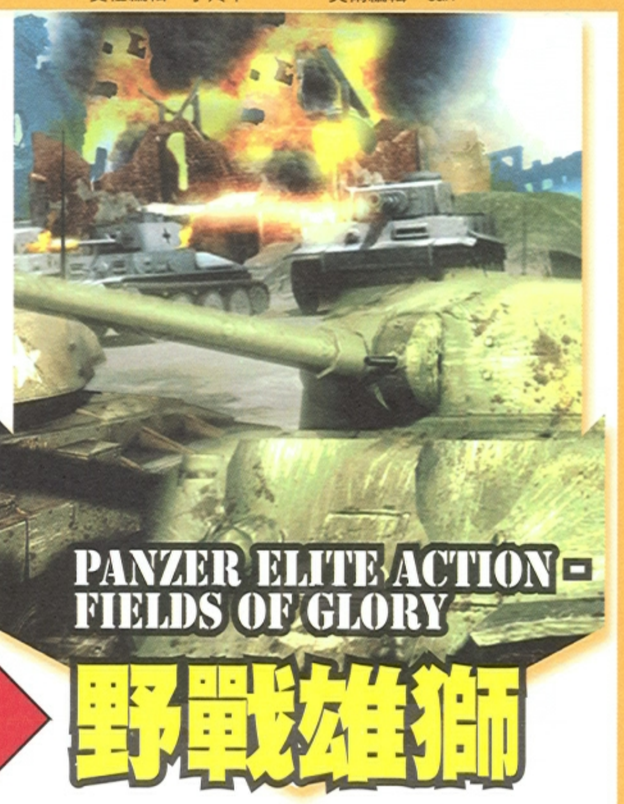
因為那個謎一般的創世傳説，所以主角就必須在短短25天內，就成長為一位學識高深、並擁有忠誠隨從的公主，才有資格繼承王位。為了達成這個目標，玩家必須妥善安排主角每天的生活。每天從早上開始，要安排主角到學校的圖書館、美術館、研究室等地方增廣見聞，和候補侍從們培養感情，順便看看能不能湊巧得到什麼道具。午餐和晚餐時間，要「借」用魔法產生一桌「美味」的料理，然後找個人來和自己吃飯聊天，順便提高好感度。但是每個角色喜歡的食物不同，每餐可以產生的食物也不同，如果不能產生出攻略對象喜歡的食物，是要選擇自己一個人獨自用餐，還是花心地另外找人來一起吃好呢？晚上的時候，還可以要主角挑燈夜讀，拼命增進學業，只不過熬夜對身體不太好，而且隔天如果不能準時起床，就會被負責打掃的下人們取笑，身為公主，怎麼能夠容忍？人生關鍵轉捩點的25天，不長不短的25天期限，即將展開了……

註：本報導中遊戲畫面皆為日文版畫面，此次光譜代理是中文版。

遊戲資訊	
製作開發：Zootfly	遊戲售價：未定
發　　行：光譜資訊	語言版本：中文
遊戲類型：動作射擊	發行日期：2006年6月

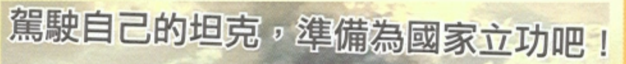
系統需求	
主　機：PentiumⅣ 1.4G/ AMD 2000+以上	顯示卡：支援DirectX9.0並有128MB記憶體，支援T&L的顯示卡
系　統：Windows 2000/XP，DirectX 9.0	音效卡：支援DirectX9.0的音效卡
硬　碟：1.5GB以上	
光碟機：8倍速以上光碟機	

責任編輯＝小羚羊　　美術編輯＝san



野戰雄獅

由JoWooD跨平台發行的遊戲《野戰雄獅》，是以二次大戰期間發生在歐洲大陸的各場坦克戰役為主的超大型戰爭射擊遊戲。在《野戰雄獅》中，玩家有機會能夠駕駛二戰時期15輛經典的坦克車款，體驗三大陣營、18場刺激的戰役。體驗在戰場上衝鋒陷陣，無人能擋的快感。


駕駛自己的坦克，準備為國家立功吧！



Panzer Elite Action - Fields of Glory

簡易駕駛陸上最大型作戰單位

《野戰雄獅》的背景設定在二戰時期，是一款坦克動作射擊遊戲。操作與一般常見的FPS遊戲類似，以WASD鍵控制坦克車的移動、轉向，滑鼠控制砲管的準星，滑鼠左右鍵為火砲與機槍。威猛的坦克移動上可不如步兵靈活，砲管也有移動上的死角，但只要花點時間適應坦克的行進與轉動模式，在前線的砲火中穿梭的刺激感絕對令人大呼過癮。

Panzer Elite Action - Fields of Glory

化身指揮官 善用策略迂迴包抄

玩家可以選擇扮演德國、蘇聯、美國等不同陣營的坦克指揮官，依照不同陣營與時間的推進，玩家將會參與包括史達林格勒之役、庫司克等知名戰役。德軍會由開始入侵波蘭的閃擊戰，經過法國直到進入蘇聯戰場；蘇聯則是從史達林格勒一路反攻回柏林；美軍當然是從著名的諾曼第灘頭之役開始，推進到巴斯通森林一戰。不同於一般射擊遊戲，玩家所駕駛的坦克在戰場上衝鋒陷陣時不太需要在意敵方步兵的機槍，那種傷害程度頂多只能刮傷車輛烤漆而已，但面對敵方坦克部隊的圍攻時，若不運用一些戰術，玩家坦克很快就會成為金屬類的資源回收項目。這時就必須向隊友下達作戰指令，進行對敵軍的包抄、強化防禦，集中火力攻擊目標等，除了一般射擊遊戲的爽快，更添加了不少戰略的成分在其中。

場景的精細度跟現實生活相差不遠喔！



Panzer Elite Action - Fields of Glory

考究的經典戰車

遊戲收錄的坦克更是高達15款，都是當年戰場上叱吒風雲的知名鋼鐵巨獸，包括德國的虎式戰車，蘇聯的34-76，盟軍的雪曼等。各坦克都是按照當時的實際比例製作，火力較強的車款靈活度較差，相對來說適合用來進行偵察活動的雖然較靈活，但火砲與裝甲就稍嫌不足。對自己的駕駛技術有自信的玩家，遊戲還支援最大32人網路連線對戰，能夠透過網路與其他玩家交手或聯合作戰。

遊戲資訊		
製作開發：Digital Reality	遊戲售價：未定	
國內代理：光譜資訊	語言版本：繁體中文	
遊戲類型：策略模擬	發行日期：2006年10月	

系統需求	
主　　機：Pentium Ⅳ 2G/AMD 2.4GHz以上	顯示卡：GeForce4，128MB以上(不支援MX系列)
系　　統：Windows 2000/XP	音效卡：支援DirectX9.0的音效卡
硬碟空間：3GB以上	光碟機：8倍速以上光碟機
記憶體：512 MB以上	

責任編輯＝晴晴葛　　美術編輯＝TEA



War Front: Turning Point
戰場轉捩點

由Digital Reality研發，CDV Software發行的《戰場轉捩點》，在玩家所熟悉的二戰場景上，建構了完全不一樣的歷史情節。在希特勒被暗殺後，德國政權落入了新政體手中，許多實驗性的武器投入了戰場，這將對戰事造成什麼影響，只有在體驗過遊戲後才知道。



坦克入侵大破敵營。

細膩的構圖使畫面更豐富。

二戰時期發生的「未來戰爭」

在《戰場轉捩點》裡，時間回溯到二次大戰初期的1940年，暗殺德國獨裁者希特勒的密謀成功了，德國落入新政體控制下。由於不再迫害非日耳曼族群，許多科學家紛紛效力，然而美蘇列強為了進行反制，也大幅提昇軍事預算，於是乎許多不該出現在那個年代的超級兵器問世了，讓遊戲形成了一種兼具懷舊與科幻的特殊風格，堪稱遊戲史上首支「二戰科幻遊戲」。



▶機器人與傳統槍砲展開大戰。

操控超級兵器擊破敵軍

《戰場轉捩點》是一款即時戰略遊戲，採傳統資源採集與基地建設方式進行。遊戲最大的特色，就是在現實的二戰時空背景下，加入了完全架空的元素，許多原本只出現在科幻小說中的兵器，都能隨你指揮。聯軍與德國陣營都有其各自的科技樹和升級形態，包括各式超級坦克，背著噴射背包從天而降的飛行步兵，隱形轟炸機，甚至是高大的二足步行裝甲兵器等。

除此之外，玩家甚至還能跳上自己建築的防禦砲塔等作戰單位，以第一人稱視點控制，對來襲的敵軍給予迎頭痛擊。雖然在技術上來說，玩家的射擊不會比電腦操控下的百發百中來得有效率，但能夠以類似FPS的玩法，親手擊破來犯的敵軍，爽度真是滿點啊！

令人目不暇給的華麗特效

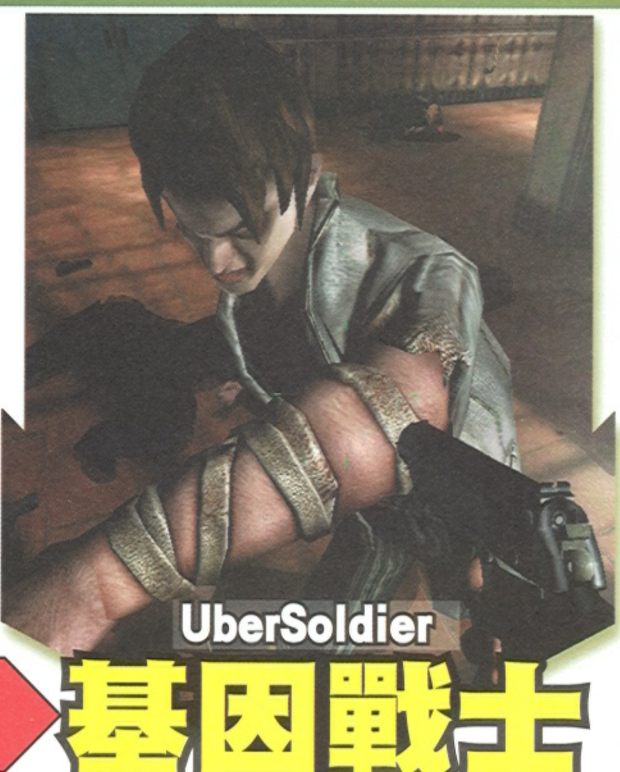
《戰場轉捩點》由於使用了全新的3D圖像引擎，所以遊戲中的畫面，以及豐富的戰地環境都將會有出色的表現，每一個場景都經過了細緻入微的刻畫。無論是當時的建築物、開闊的地形與地貌，都在遊戲中忠實地重建。加上作戰時的各種硝煙、爆破火光，震撼的戰場音效，讓人有置身戰場的錯覺。本作也將會提供巧妙的資源和技術管理系統，不論是老玩家還是剛剛接觸即時戰略的玩家，都會很快融入遊戲中。

負責該作品發行的CDV首席執行官Tom Gross表示，《戰場轉捩點》包含了一款偉大戰略遊戲的全部特徵：充滿娛樂性的新鮮劇情、引人入勝的遊戲性、強大的圖形技術，這些都會為該類型製定新的標準。

遊戲資訊		
類型：FPS	製作：BURNT	
系統：Win 2000/XP	發行：光譜資訊	
版本：中文	預定上市日期：2006/7	

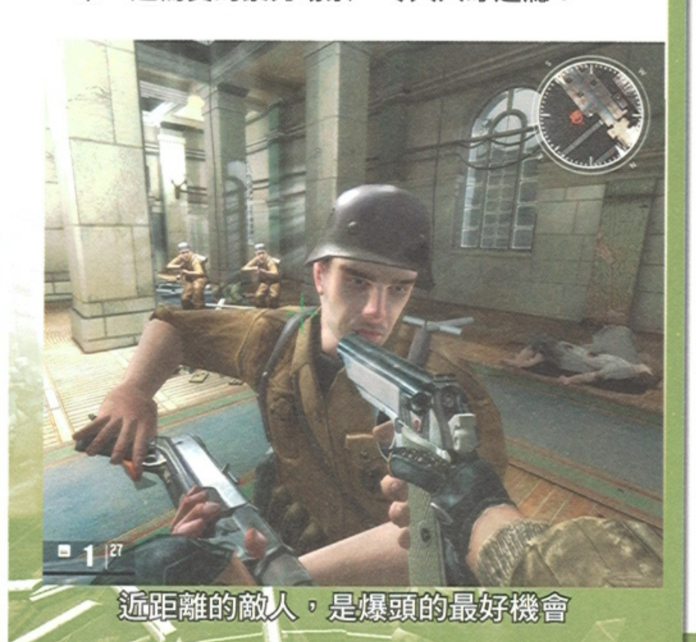
系統需求	
主　機：PentiumⅣ AMD 2.4GHz以上	顯示卡：支援DirectX9.0並有128MB記憶體，支援T&L的顯示卡
系　統：Windows 2000/XP，DirectX 9.0	音效卡：支援DirectX9.0的音效卡
硬碟空間：2.5GB以上	
記憶體：512 MB以上	
光碟機：8倍速以上光碟機	

責任編輯＝小羚羊　　美術編輯＝emily



UberSoldier 基因戰士

市面上許多以二次世界大戰為背景的FPS遊戲，大多以改編真實戰史為主。而同樣以二戰為背景的《基因戰士》卻加入了科幻元素，復活後的主角加入了地下反抗軍，憑著手上武器的強大火力與實驗後產生的超能力來對抗德軍，超寫實的暴力場景，令人大呼過癮！



近距離的敵人，是爆頭的最好機會

為復仇與殺戮而重生

《基因戰士》是第一人稱視點的動作射擊遊戲，故事背景設定在二戰時期，1942年8月是第二次大戰最為激烈的時刻，主角卡爾原本是德國軍官，在一次埋伏中不幸身亡，之後被納粹科學家利用神秘的機器復活而改造成為具有超能力的「基因戰士」。一方面要阻止「基因戰士」計畫，另一方面要尋回自己因為復活過程而失去的記憶，主角加入了反抗軍，與德國納粹展開了一場場激烈的戰鬥。遊戲中共有16種之多的二戰經典武器可供選用，除了常見的手槍、衝鋒槍、手榴彈外，甚至還有火焰噴射器可使用。看著全身著火，尖叫竄逃的敵軍，刺激度滿點！

爆頭、背刺累積怒氣

遊戲中加入了大量的科幻元素，主角在復活之後獲得特殊能力，只要在一定時間內將三個敵人給「爆頭」，就能夠累積怒氣計量表，若累積的怒氣值夠高，還可以將擋下的子彈一口氣反射回去，造成大範圍的傷害。《基因戰士》也將一般FPS中最不起眼的武器—小刀的重要性大幅提昇，只要在一定時間內連續用小刀解決3個敵人，HP的上限也會提升。

躲藏掩蔽偷襲 AI詭譎多變

主角能力驚人，但電腦的AI也絕非省油的燈。他們不但會用汽油桶、氧氣罐等爆炸物攻擊你，當他們試圖從側面襲擊玩家時，會聰明的尋找掩體來躲避玩家的視線，有時候為求勝利，他們也會集中火力攻擊一個目標。一些與主角一樣的「基因戰士」更是難纏，除了耐打，還會對主角發動「特異功能」，用龍捲風將主角包圍，這時若一旁的敵軍再對著主角掃射，就算不死大概也只剩半條命了！

令人驚豔的視聽效果

《基因戰士》採用了最先進的圖像引擎以及布娃娃(Rag Doll)開發技術，物理效果會根據物理規則，針對各種外來動作來即時計算物體的回應，例如當建築物被炸毀時，倒塌的建築物會壓死附近的士兵，甚至於士兵被子彈擊中後，也會根據子彈的射擊方向而倒向不同的方位，如果你的附近發生了大爆炸，爆炸的碎片會四處飛濺，房屋炸毀的灰燼會瀰漫在空中，爆炸會引起大火和震波，把你掀翻在地，你得過一段時間才能從地上爬起…等。大量的物理損傷效果、即時光影煙霧等效果的運用，不僅使遊戲真實性更加強，也對人物的一舉一動有了逼真的表現。

遊戲資訊
製作開發：City Interactive
國內代理：美思捷達(MEX)
遊戲類型：FPS
遊戲售價：未定
語言版本：英文
發行日期：2006年7月

系統需求
CPU：2GHz或以上處理器
記憶體：512MB以上記憶體
硬　碟：2G以上硬碟空間
顯示卡：3D獨立顯示卡
光碟機：無限制
音效卡：無限制

責任編輯＝晴晴葛　　美術編輯＝emily



Terrorist Takedown: War in Colombia
血戰哥倫比亞

波蘭主要開發商City Interactive發表了採用新版Chrome引擎所開發的最新力作《血戰哥倫比亞》。Techland公司擅長於3D遊戲的製作，所發表的賽車以及FPS遊戲屢屢攻佔歐洲銷售排行榜，該公司以Chrome引擎所開發的同名遊戲廣受歐美遊戲媒體好評，在指標性媒體Game Zone取得8.8/10、Computer Gaming World取得4/5的高評價。屢獲佳績的Chrome引擎遊戲可望在《血戰哥倫比亞》上市後再領風騷。



運用強大火力與毒梟展開攻擊。

反恐戰事延燒哥倫比亞雨林

《血戰哥倫比亞》將戰事的背景拉到哥倫比亞的雨林中，在這裡，玩家將深入種滿古柯樹的哥倫比亞，阻止毒品大宗出產國的毒梟無情地以非法買賣掠奪財富的陰謀。當地的三大毒梟以驚人的效率製造古柯鹼，並且以強大的步兵、坦克、飛彈和飛機確保他們價值數百萬美元的買賣安全完成。即使美軍試圖阻止，同時也在東波哥大的古柯樹上噴灑脫葉劑，但玩家所扮演的美國陸軍特遣隊隊員真的能夠滲透這些毒梟的重重防護，並且改變這場叢林之戰的局勢嗎？

扮演特遣隊員深入敵陣

玩家將扮演隸屬於美軍特種坦克部隊的士兵，肩負重要的任務，隻身一人被派遣到敵人的後方，只為了達成唯一的目標——除掉哥倫比亞企業聯盟的首腦人物。在任務期間，玩家將穿越哥倫比亞雨林，經過村莊、城鎮和軍營，並將擁有數種不同的武器，從一般的美軍標準軍備——譬如M16型步槍、多種手槍、狙擊步槍到火箭槍和榴彈發射器一應俱全。帶著這種軍備武器深入敵陣，努力達成任務目標！

擬真程度的大躍進

《血戰哥倫比亞》是《沙漠特遣隊》系列中技術最精進的一款作品。在加強過的特效引擎上，可以展現色澤更明亮、擬真程度更令人驚異的綠樹。除此之外，在光照的效果上也有大幅度的成長。偶然進入哥倫比亞雨林之中的玩家，可以在美不勝收的遊戲環境下享受盡情破壞的快感，運用敏捷的動作和反應靈活穿梭於栩栩如生的熱帶雨林間，感受既狂野又真實的遊戲樂趣。



步步為營，敵人隨時會出現。

官方網站：www.mex.com.tw/

遊戲資訊
製作開發：Revolution strategy、CDV
國內代理：光譜資訊
遊戲類型：即時戰爭
遊戲售價：未定
語言版本：中文版
發行日期：未定

系統需求
CPU：1.2GHz或以上
記憶體：256MB以上記憶體
音效卡：支援DirectX9.0的音效卡
系統：Win 98/ME/2000/XP
顯示卡：支援DirectX9.0並有32MB記憶體以上之ATI Radeon 8500或GeForce3顯示卡

責任編輯＝小羚羊　美術編輯＝TEA



前進柏林2 圍城之戰

1944年，世界大戰正如火如荼地進行著，西線戰事並未停歇、槍林彈雨不斷。德軍重整旗鼓，再掀狂瀾，懷著前所未有的信心重返戰場。德軍的新任西線指揮官，號稱戰場不敗傳說的倫德斯泰將軍揮軍前進，要在荷蘭的安恆重挫同盟國軍隊。在他的領導下，德軍在亞耳丁山脈打了漂亮的一仗，進逼安特衛普，將同盟國勢力團團圍住。玩家所要面臨的，正是如何在此突破僵局、勇敢克敵的考驗，您的表現，也將扭轉戰局。



戰場上的後勤補給資源也是不可忽略的。

真實呈現二戰時期眾多軍備

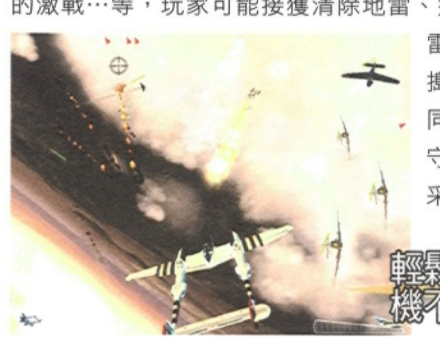
故事以二戰為背景，眾多二戰時期曾經出現過的軍備必不可少，在這場號稱二戰中最慘烈的突出部之役裡，敵對雙方少不了多種精英戰備的比拼，誰能擁有質量均佳的軍事單位，無疑地就登上了戰場的制高點。遊戲中不只有各式戰鬥機、坦克和野戰砲，還有步兵機槍和狙擊來福槍等等，多元化的軍事配備給您不同的樂趣。



在船上攻擊敵人也有不同的樂趣

操作方便輕鬆體驗二戰的壯烈

《前進柏林2：圍城之戰》採取簡單好上手的遊戲操作方式，玩家可以輕易地瞄準敵人，好好對敵人來個迎頭痛擊，在畫面上也會清楚表示出玩家所駕駛的戰備的狀態和得分，玩起遊戲來得心應手，無須花太多時間適應操作環境。遊戲中囊括了多種精采任務，無論是秘密狙擊任務、超強武器揭秘，或是令人窒息的激戰…等，玩家可能接獲清除地雷、巡邏戰區、摧毀敵軍魚雷快艇、保護機場或者搗爛敵軍的裝甲…等不同的任務，有時攻有時守，完整體驗戰役的精采之處。



輕鬆操作高速的戰鬥機不再是難事。

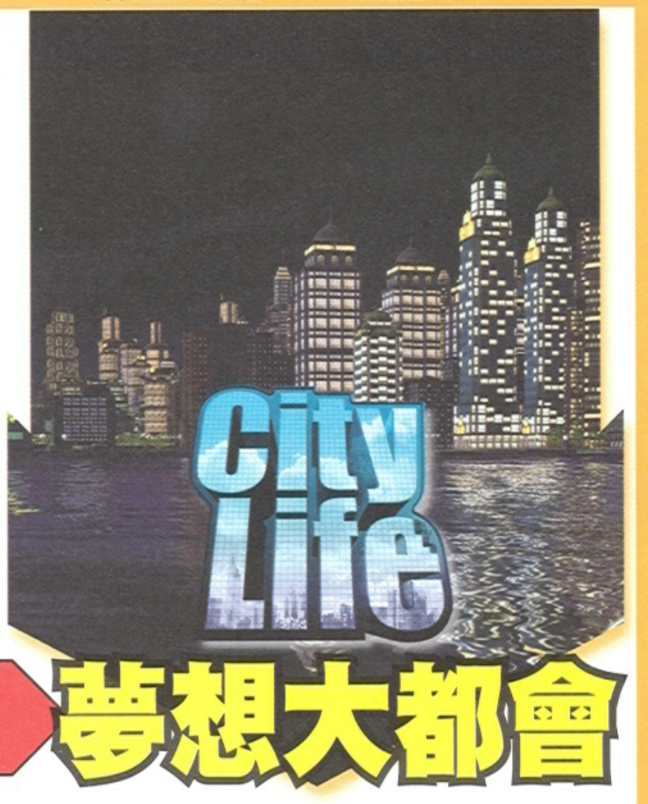
精細的3D場景與特效

《前進柏林2：圍城之戰》細緻考究的3D畫面在呈現二戰戰場的效果上，具有不容動搖的貢獻，不僅場景刻畫細緻，對於坦克、戰艦…等軍事單位的刻劃更是逼真，玩家在駕駛坦克朝敵營進逼的時候，可以實際感受到置身其上的顛簸感覺，而朝著敵軍射擊時，也能感受到火砲的後座力，炸毀敵軍坦克時，那種瞬間灰飛煙滅的感覺更是不可思議。遊戲中的多種特殊音效都採用實際錄製的方式呈現，玩家可以感覺到您所發射出的火砲格外有威力，在真實的音效環繞中，砲聲隆隆的戰場格外有感覺，玩家可以體驗所謂「身歷其境」的感受，不斷呈現高規格影音效果的優質遊戲給玩家，也是美思捷達代理遊戲的一貫自我要求。

遊戲資訊
製作公司：Monte Cristo
代理發行：英寶格
遊戲類型：策略模擬
語言版本：繁體中文
上市日期：2006年6月
遊戲售價：NT 990元

系統需求
CPU：1.5 GHz Processor或其他相容機種
系　統：Win 2000 Service Pack 2/ME/XP
硬　碟：2 GB
記憶體：256MB RAM
顯示卡：支援DirectX9.0c 64 MB 3D加速卡(GeForce 4Ti或Radeon 8000)
音效卡：支援DirectXR 9
光碟機：無限制

責任編輯＝晴晴葛　　美術編輯＝emily



夢想大都會

《City Life夢想大都會》是款城市建造遊戲，它承襲了《SimCity》模擬城市系列元素，讓每個玩家們能創造專屬於自己的大都會。依循玩家的都市發展計劃，興建高科技大樓，通暢的街道與便捷的金流系統及維持秩序的的都市法令！此款遊戲不同於一般的都市建造遊戲之處，是新添入幾個誘人的遊戲元素，就是要讓玩家們有著不同於以往的感受。



各種建設在在影響居民的活動。

各式建築獨創美麗風景

《夢想大都會》是款首部運用強大的3D遊戲引擎詮釋新世紀都會生活的遊戲。遊戲中，玩家將為了都市發展計劃，細心創建每一寸地並成為優秀的市長大人！在繪圖引擎方面，研發小組特別讓玩家們能在自己創建的街道上行走、觀光，更可在三萬英呎高空，俯瞰全景！地圖編輯器更可以變更或修改既有的22張地圖或創立新天地，建造出如塞納河般的悠美風景，多款超現代的摩天大廈，遊戲公司更將台北101以原始比例收錄其中。在城市運作中，玩家可拉近鏡頭與所有路上的行人同步遊走，並透過設定欣賞城市不同的時間美，如黃昏、白天、破曉之時等，透過自由旋轉的鏡頭，為自己拍下那永恆的成就。有時細看，玩家會發現一些被遺漏的地區，也許它已遭毀壞而成為遊民的棲息地，並成為治安的問題！



所見即所建

許多的城市建造公共建設及基礎建設時常有繁瑣的程序與鋪陳，但是《夢想大都會》採用最人性化的方式，讓玩家能輕鬆建造一個城市發展時所需的機能供應，公共建設系統、教育制度、休閒娛樂建設等多項服務！一旦放置上去，將自動於該服務區域進行運作，部份服務是採放射狀為區域範圍，如消防系統等。而電力設備則是玩家的用電狀態！在遊戲中興建任何設備時，如有任何缺乏，它即會顯示小圖示在建物上方，玩家即可知此處的需求為何，不用擔心該地居民進行無言抗議，最後起而爆動。

最新突破的社會階級

《夢想大都會》將生活中最直接的社會階級，多元文化的族群問題，透過都市建設，進行規劃與設計！在任何一個真實運作的都市，發展過程中一定不能避免貧富差異的區隔！研發小組特別將此一要素融入遊戲其中。設定出六種社會地位階級為遊戲新元素，使遊戲更具挑戰度。在遊戲中玩家要注意到城市的族群平衡與需求！

在遊戲中有自由模式與挑戰模式，玩家可以挑戰各種任務與條件，完成並建造一處世界聞名的都會區！或是自由發展一處專屬於玩家的新天地！小至小老百姓的居家生活到聳天立地的摩天高樓，讓各大知名企業進駐與發展金融貿易！玩家要為人民改善生活品質，促進經濟發展，使人民擁有健康的身心與財富。

遊戲資訊

製作開發：City Interactive
國內代理：美思捷達(MEX)
遊戲類型：射擊
遊戲售價：399元
語言版本：繁體中文
發行日期：2006年5月

系統需求

CPU：P III 800MHz或以上處理器
記憶體：256MB以上
顯示卡：64MB以上之與DirectX9.0c相容顯示卡
音效卡：無限制
光碟機：無限制
作業系統：Windows 98/98SE/ME/2000/XP

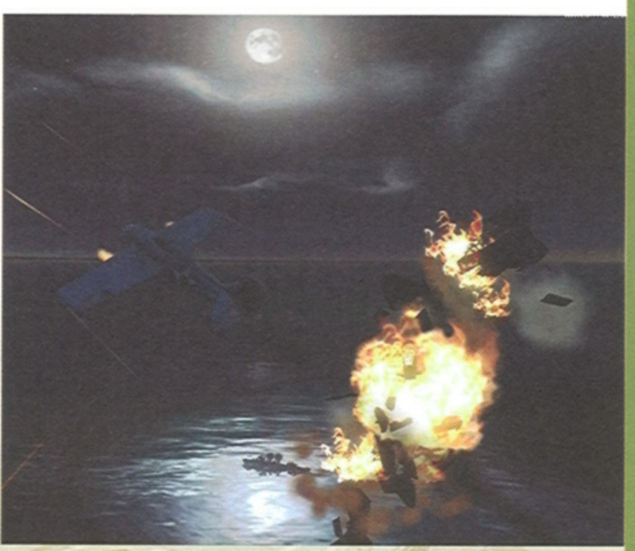
責任編輯＝晴晴葛　美術編輯＝emily



國際中文版 Combat Wings

戰鬥之翼

中途島之役是二次大戰中最重要的一段戰史，《戰鬥之翼》將把玩家帶到中途島上空，給玩家不間斷的刺激感與逼真的空戰體驗。全中文化的遊戲環境，更讓熱愛二戰遊戲的玩家們在享受遊戲時毫無隔閡，能立即融入遊戲節奏之中。



有效的運用各式武器殲滅敵人

運用豐富武器，為勝利而戰

1942年6月4號，日本炸彈正雨點般地落在中途島以及玩家身上。這次的致命突擊如果成功，將使敵人控制太平洋並開始進一步的侵略。作為美國飛行員的精英，玩家掌握了這次決定性戰役的結果。玩家必須證明自己夠資格擔任戰鬥機駕駛、投彈手、偵察飛行員以及空中堡壘機槍手，利用遊戲中高達20多種的機型，對一波波來襲的日本戰機進行反擊，甚至以強大AA火砲對抗敵軍。玩家必須在中途島擊退日軍並為自己贏得勝利。

兩種遊戲模式與豐富任務

遊戲中提供「過關射擊」與「模擬飛行」兩種不同體驗。過關射擊時，玩家可以專注於遊戲的射擊樂趣，徹底享受到遊戲的節奏感與擊落的樂趣；模擬飛行時，坐在駕駛艙中享受駕駛飛機的樂趣，與友軍翱翔太平洋，一展英姿。玩家將被派任參與太平洋上一連串激烈的重要戰鬥。以戰鬥機駕駛的身分直接與滿天的敵機交火，或是擔任空中堡壘的機組成員，負責以機砲防衛轟炸機，也可能駕駛偵察機進行空中任務，甚至在機場直接以防空砲火進行防禦射擊。



真實模擬操控飛機。

超高遊戲畫質

《戰鬥之翼》採用全新的3D引擎，不但能顯示極為細膩的武器圖像，也能模擬顯示各種不同的天氣狀況，甚至包括G力引發的黑視現象。遊戲中並提供有兩種不同視角：親臨其境的駕駛艙視野模式，以及第三人稱視野模式。不論是哪種模式，玩家將會看到壯觀的戰爭景象，並體驗一場難忘的太平洋戰爭。另外除了單人模式外，更可以透過區網或是網際網路進行連線對戰，在網路對戰的功能中，玩家將能夠自由選擇戰役，也可以選擇擔任美軍或日軍，並有高達20種機型可以自由選擇。

★責任編輯＝賤貓　★美術編輯＝Ting

DATA	
遊戲類型	回合策略
製作公司	KOEI
代理公司	台灣光榮
網址	http://www.gamecity.ne.jp/sangokushi/11/

三國志11

秘傳！天下霸主達人之路

相信許多玩家的童年，或多或少都有接觸過以三國歷史題材設計的相關遊戲吧？而其中的佼佼者，第一品牌當然是KOEI，光榮的三國志系列。能出到11代的單機遊戲，的確有其迷人之處。比中國人做的三國遊戲還要詳盡的歷史考究，各代類型、策略、戰術、場景、人物畫相等等的平衡調整，創造出高單價遊戲也能夠有高銷售量的傲人成績。不過，每一代均被人批評的AI，在這一代進步似乎也不大。哈～這是攻略不是評論，我們趕快來看看，如何快速邁向天下一統的達人之路吧！

成為真正的天下霸主

攻略員：劉備

以高尚的個人魅力吸引眾多強力武將加入所創立自己的國家，並且創立了蜀國。這次劉備將帶以自己的創國心得，帶給玩家不一樣的達人之路。



▲蜀國的劉備向來是許多玩家喜愛扮演的角色之一。

取得天下的必經之路

大家好，我叫做劉備，可是一位漢帝宗室的接班人呢。說到這點我就有氣，雖然不只有我一個漢帝宗室，不過那些人也未免太不爭氣了吧。像是幽州牧劉虞、荊州牧劉表、益州牧劉焉、兗州刺史劉岱等人也是漢帝宗室，竟然讓天下如此被人糟蹋，搞的民不聊生，看來正式需要我來出面將這個亂世給平息終結掉呢。不過，就以我擁有一座城池能而已，能有何一番作為？今天我的義兄弟關羽以及許多人獻出一些能夠成為達人的許多技巧，來讓我成為這戰國時代的霸主。

曉讀開發必然成為建國之基礎

首先，城池旁邊有著需多可以建造建築物的空地，雖然我一直以為那裡是荒廢而無用的土地說，當我說出這句話的時候，就被關羽給臭罵了一頓……。接著，在透過關羽的解釋之後，原來我必須要在那些土地上開發一些能讓國家興盛的建築物。沒想到要讓一個國家興盛，要做那麼多的事，真是出乎我意料之外啊。不說那麼多了，我得要快點去建設開發才行。



▲開啟開發指令，建國就從這一步開始！好好的構思要如何開發吧。

一、開發

開發，可說是在整款遊戲中最常進行的指令，就連穩定取得技巧點數，都可以透過開發建築來獲得。那麼就先從與城池興隆有著息息相關的內政建設。建造能夠增加城池收入的市場與農田，以及能夠將金錢與糧食增倍的造幣跟穀倉。我們先瞭解基本一座城池的空地是如何區分的。

1 洛陽、長安：擁有大都市的特徵，所以能夠使用的空地就有22格。

2 鄴：雖然也是大都市，不過就只有20格的空地，另外只要君主的名稱超過一的程度，再加上在此處待上一陣子，就會發生「取得銅雀石」的事件。

3 下邳、許昌、建業、襄陽、成都：屬於較低階的大都市，擁有18格的空地。

4 北平、南皮、壽春、濮揚、陳留、宛、武威、吳、會稽、廬江、江陵、漢中：雖然空地少了一些，不過有著各產地這樣的特色存在，好好地利用吧。這些城市的空地為15格。

5 襄平、薊、平原、晉陽、北海、汝南、上庸、天水、柴桑、江夏、長沙、桂陽、零陵、永安、江州、建寧、雲南：有著12格的空地，當然也是名產地的都市，小歸小，好好利用的話可是堅強的後盾呢。

6 小沛、安定、新野、武陵、梓潼：非常小的城池，只有10格的開發空間。一開始在群雄割據的時代裡頭，劉備就是擁有這樣的城池，好好想想如何突破這樣的現狀吧。



▲這就是擁有22座空地的大城，就連城池的外型也比一般的城池大了許多。

透過上面就能清楚知道如何認識城池的空地多寡，那麼接著就來深度瞭解內政指令的用法及所帶來的效果。市場每月產出一次金錢，農田每季度（三個月）產出一次糧草，而且每一旬（10天）都市都會消耗糧草。而造幣廠的作用是使周圍的市場產出金錢量為原先的1.5倍，糧倉的作用是使周圍的農田產出兵糧量為原先的1.5倍。而這一代的內政被大大弱化了，顯得十分簡單甚至不需要用頭腦。一般嫌麻煩的人可以在有限的空格裡頭建造約60%左右的內政設施，而市場和農田各造一座就沒有問題了。想要取巧的玩家可以只造市場和造幣，靠每個季度兵糧和金錢的交換比率不同而獲得差價，不僅可以獲得可觀的金錢還可以更少的代價獲得更多的兵糧，這就是所謂的「炒兵糧」。靠這樣炒，光是指賺錢就能比那些種田派的人來個更有效率，不是嗎。不過，該要注意的是在規劃上一定要特別小心，市場一定要與造幣蓋在一起，農田也要和穀倉造在一起，絕對不要將市場和農田混造，那樣的話造幣和糧倉的作用就會大打折扣。





▲選擇政治力高的來執行開發是最好不過了，不過一旦只剩下政治力較差的武將，那就可傷透腦筋了。

內政也要靠人才

執行內政的同時，所選擇的武將可要注意政治一定要高，雖然這款遊戲已經會幫玩家們自動選擇，無須多說。可是如果你習慣一直用電腦所選擇的人，那要將田種好可說是不可能的任務。為什麼這樣說呢？因為如果你把政治較高的人都先用來種田，那建造市場就只能暫時靠政治低的武將了，當然在一個或者幾個回合內你專門搞一項就沒有這樣的問題。在此建議需要玩家來分配一下，將政治人才平均的分配到種田和造市場的任務中。當然，也可嘗試在某一段時間內專攻一項開發或是永遠專攻一項開發項目。不過，這同樣會和其他建築的建造產生矛盾，所以還是分配好吧。

另外，政治不高的武將在內政上也可以發揮作用的，當比較強的武將都需要做更重要的事時，內政可以交給一些開發速度比較慢的武將，雖然需要時間長一些，但是如果計算的好可以趁下個月／季來臨的時候開發完，順便撈一點糧食或金錢吧。

◀選定好人才之後，便會發現實行天數不一樣，那就是統合起來的政治力所影響的。

戰爭開打囉！

好不容易將開發給大致上搞定完，接著就是要來擴張領土才行。什麼！？我似乎少蓋些什麼東西，導致士兵無法生產、馬匹無法繁殖，就連槍、戟、弩弓都無法鍛造，這到底是怎麼一回事呢？我得好好的找尋這個答案，不然想要擴張領土都有問題的說……。



二、戰爭

戰爭這部分無疑是本作中相當重要的一環，前面所執行的內政一切都是為戰爭而進行的來服務的。戰爭的第一步就是「準備」。為什麼這樣說呢？沒有萬全的準備就無法打好一場戰爭，所以儲備資金和軍糧在做內政的時候要能全部準備好才行，之後所剩下的就是建設軍事用的開發建設了。

說到軍事用的開發建設，像是有造船、工房、廝舍和鍛冶。造船的作用就是建造船隻，話雖然這樣說，即使沒有造船設施，在進行海戰的時候，依然有船可做可以打。不過，當有了造船設施之後，就能建造高人一等的鬥艦，威力是一般船的數倍，再加上有水軍特技的人更是如虎添翼啊。而工房是造兵器的必備條件，鍛冶則是用來造戟、槍和弓矢的設施，廝舍是用來產馬的。基本上不用多加建設，只要夠用就好，也就是說建一個就夠了，因為打仗十分消耗金錢以及糧食，多重視一下內政建設是錯不了的。

◀ 基本上最好先蓋兵舍，避免敵軍來的出乎意料的攻擊，接著再蓋工房、廝舍或鍛冶都可以。

軍事設施可是進攻防守的關鍵！

當前面的開發設施都建造完成之後，接下來要做的就是在大地圖上建設軍事設施。建設軍事設施的時間並非固定，而適合武將的能力多寡以及士兵數量有關。這裡就用簡單易懂的方式來做說明。

1 陣、岩寨、城塞（依次升級）：周圍我方部隊兵糧消耗減低【1500金 20天建造完成 1100耐久度】

2 弓櫓（升級後為連弩櫓）：對周圍的敵方部隊實施弓矢攻擊【600金 10天建造完成 700耐久度】

3 石壁：有效阻擋敵軍部隊前進【300金 立即建造完成 400耐久度】

4 太鼓台：加強接鄰兩格的我方軍隊的攻擊力【500金 10天建造完成 800耐久度】

5 軍樂台：增加周圍兩～三格我方軍隊的氣力【800金 10天建造完成 800耐久度】

6 石兵八陣：使接鄰並且有進行攻擊的部隊混亂【1200金 20天建造完成 1000耐久度】

7 投石台（連弩櫓的強化版）：對有效的周圍內的敵方部隊實施投石攻擊【800金 20天建造完成 1000耐久度】

8 火種（升級後為業火種）：敵方部隊接鄰後燃燒【200金 立即建造完成 200耐久度】

9 火球（升級後為業火球）：利用火計或是火矢等技巧來點燃，點燃之後周圍大面積著火【200金 立即建造完成 200耐久度】

10 火船：水上設施，地方部隊臨接後燃燒【200金 立即建造完成 200耐久度】

兵種相剋的重要性

要打出好的戰法，是跟兵種和武將的適性有關係的，不同兵種可以發出不同戰法，部隊中相關兵種適性最高的武將的適性級別就是部隊的適性級別，適性為S有3個兵法、A有2個、B有1個、C的話就無法使用兵法。也就是說，如果你的部隊適性是C，所出征的武將中沒有一個武將相關兵種適性到B，這個部隊就算不是普通兵種劍兵也無法使用兵法。到底什麼是兵種相剋呢？利用解說四種兵種來了解之間的互剋性，並且介紹各兵種基本的能力。

壹、劍兵

劍兵是需要在開發設施的兵舍之後才可以生產的兵種。此兵種是沒有任何等級的戰法，換句話說，就是所謂的普通士兵，不需要「兵裝生產」就可以上陣，不過由於無法使用戰法會讓戰爭變得困難，而且此兵種的部隊攻擊力也是最低的，若是能用其他兵種時，就儘量不用使用劍兵吧。



能力相當平均，不過跟擁有兵器或馬匹的兵種比起來，實在差異相當的大，最好能儘量避免使用此一兵種。

貳、槍兵（剋騎兵，被戟兵剋）

槍兵必須透過開發設施的兵舍，以及和設施鍛冶才能夠生產。而兵器的數量是和士兵數量成正比，有多少兵器才能派出多少使用兵器的士兵，當然武將所帶領的士兵數量也是有所關聯喔。而槍兵有三種戰法可以使用，在此就一一介紹吧。

●突出：基本槍兵戰法，攻擊力比普通攻擊大，且敵軍會往攻擊方向退一格，己方部隊原地不動。消耗氣力：15
●螺旋擊：施完戰法後雙方部隊都原地不動，敵方部隊有一定機率混亂。消耗氣力：20
●二段擊：對己方部隊攻擊方向連續的兩個部隊都有攻擊效果。且敵方部隊退後兩格。消耗氣力：25

參、戟兵（剋槍兵，被騎兵剋）

戟兵必須透過開發設施的兵舍，以及和設施鍛冶才能夠生產。此兵種適合用來防禦城池的時候，因為在「技巧研究」中，若是提升戟兵能力的話，就能在一定的機率下，將部隊的損傷降到最低，如此一來就能達到防守上最佳效果。

●熊手：基本戟兵戰法，攻擊力比普通攻擊大，且敵軍和己方部隊都會後退一格。消耗氣力：15
●橫薙：施完戰法後各方部隊原地不動。施法物件是己方部隊攻擊方向上的一排格子中的多個部隊。消耗氣力：20
●旋風：對於自己周圍的部隊都有攻擊效果，適合被包圍的時候用。消耗氣力：30

肆、弩兵／井闌

將弩兵跟井闌編列在同一種類型，是因為兩者都是使用弓箭的攻擊方式。弩兵必須透過開發設施的兵舍，以及和設施鍛冶才能夠生產。而井闌不需要兵舍和鍛冶，只要有建設工房就可以自行開發。另外，井闌一旦升級之後，就會變成投石車，這兩種兵器在攻擊時必定消耗氣力，若附近沒有架設軍樂台的話，請依照戰況再使用吧。

●火矢（投石車為投石）：所有弩兵/井闌兵法施行後雙方部隊都不會移動。火矢攻擊比普通攻擊攻擊力高，敵軍所在方格會燃燒起火焰。投石特技沒有火焰效果。消耗氣力：10
●貫矢：對我方部隊攻擊方向連續兩個部隊，進行貫穿性的攻擊效果。消耗氣力：15
●亂射：對於與攻擊物件部隊臨接在一起的部隊有同時攻擊的效果。無燃燒效果。消耗氣力：25



▲弩兵的移動速度較快，而且戰法的使用也比較多。井闌的話，最好提升到投石車，不然較不好使用。

伍、騎兵（剋戟兵，被槍兵剋）

騎兵必須透過開發設施的兵舍，以及和設施廝舍才能夠生產。在所有的兵種中移動速度最快的，並且擁有強大的部隊攻擊力。大部分的攻擊部隊都適用於此兵種，而且戰略的調度上相當方便，可說是在本作中最常使用的兵種。此外，非常適合於使用計謀的智略部隊，因為有著相當高的機動力，所以擁有機動施放計謀的最佳優勢。

●突擊：基本騎兵戰法，攻擊力比普通攻擊大，且敵軍部隊和己方部隊都會往攻擊方向進一格。消耗氣力：15
●突破：所謂突破自然是可以突破敵軍了，可以突破敵軍（敵軍方陣會裂出一道），然後己方部隊移動到敵軍背後。消耗氣力：20
●突進：騎兵戰法中攻擊力最高的戰法，雙方部隊都向攻擊方向移動兩格。消耗氣力：25

陸、衝車／木獸

衝車／木獸不需要兵舍和鍛冶，只要有建設工房就可以自行開發。另外，玩家可以透過「技巧研究」來提升衝車或是木獸的移動速度等能力，也可以讓衝車升級為木獸。衝車只有一個粉碎戰法，是用來針對城池而設計的戰法。雖然可以攻擊部隊，不過效果相當差。此外，木獸也只有一個放射戰法，不過放射的是火焰，有著燃燒的效果。





▲雖然兩者之間並沒有很大的差異，畢竟木獸含有火屬性攻擊，而且也可以攻擊部隊喔。附帶一提，衝車是不能攻擊部隊的。

左右關鍵的戰法－計略

在本作中，有效率的計略便能左右戰況，畢竟戰爭中是無法預料許多事的。基本上能在戰場中使用的計略一共有9種，而妖術以及落雷是必須要有個人特技能成時才能使用。此外，在使用計略的同時，千萬要把握住戰況，不能放火計之後卻朝我軍延燒過來，這種情形就相當的糟了。那麼我們就來一一了解9種計略的類型以及用途吧。

9種計略一覽表

計略	說明
火計	對敵方部隊、設施發動火攻，或者用於點燃火球或是火種。消耗氣力：10
消火	用來消滅火的計略。消耗氣力：10
偽報	讓敵軍部隊接受偽報撤回到出兵之地。消耗氣力：15
擾亂	讓敵軍部隊處於混亂狀態，無法攻擊、防禦消弱並且無法移動。消耗氣力：15
鎮靜	讓我方處於混亂狀態的部隊回復正常狀態。消耗氣力：10
伏兵	騎兵或者兵器部隊在森林地形 對臨接部隊發動偷襲。消耗氣力：10
同討	讓敵軍相鄰的兩個部隊自相殘殺。消耗氣力：20
妖術	只有少數武將能夠使用，雖不具殺傷力，不過會讓周圍的敵方部隊引發混亂。消耗氣力：50
落雷	只有少數武將能夠使用，殺傷力巨大，周圍會燃起火焰。另外，所消耗的氣力相當的多，建議緊急時再使用。消耗氣力：50

▲要仔細地好好轉動3D視角螢幕，不然漏看了一個敵軍部隊，可是會產生悲劇的說。

呼～終於完全了解了一場戰爭所需要準備的基本知識，看來劉備我也能成為一個軍事達人的說。像是兵種相剋、計略等等知識，這些應該能讓我打下一片江山才對。有了萬全的準備，那接下來就進入該如何打好一場勝仗的深入探討，畢竟只有準備是不夠的。嗯？我的軍師諸葛亮要告訴大家，一些在戰場中的生存戰略技巧，以及了解地形、佈陣、策略等，只要能夠將軍師所說的了解透徹，就能將獲勝率提升到最高。

另外，人才的運用也是很重要的一環，在最後我會大致上介紹一些在三國時代好用的武將，以及大家都必須要特別注意的人才出沒地點。好讓可在戰場中能夠順利的與敵人抗戰，那麼我劉備就要去聽聽看軍師對我的一些建議。



▲一旦擾亂之後，便能由我方來好好處置。相對的，一旦中了擾亂之後，千萬要用鎮靜來讓部隊冷靜下來。

出征時必須要特別注意之處！

當正確的將戰法和計略學會之後，接下來就需要瞭解戰場中的地形。說到為什麼要瞭解地形呢？因為本作中有個革命性的改變，那就是在三國志系列中首次引入3D地圖，導致戰略戰術的深度與廣度到達了一個前所未有的境界。

首先來說守護城池這部分，玩家最先需要學會的就是佈置防禦設施。先觀察一下周圍有沒有山，如果有多座山擋著，注意先用石牆將能堵上的地方堵上，周圍再放兩個弓櫓，為了就是要阻止敵軍順利通過。還有，將軍樂台和太鼓台佈置在敵人進攻的必經之路，以及預定要出征的戰略路線上，左右相對。而且為了避免在過於狹小的範圍內誤傷自己人，所以不推薦造火種和火球。並且多利用關隘和港口的駐軍功能。所謂「一夫當關，萬夫莫敵」，有時在這些地方駐軍能夠拖延敵人進軍的時間。爭取到整軍的時間對迎擊敵軍是十分有好處的。另外，要善加利用運輸指令，在發現敵人有異動時適當的輸送戰略物資是非常重要的。

佈陣！洞悉戰場！利用火、水來突破重圍

說到進攻方面，可說是整款遊戲最刺激的地方。玩家可以居高臨下來佈置落石、火攻、投石台，或是在河面上佈置火船來放火。總之進攻是脫離不了一個「火」字的，火攻範圍大且擁有個人特技的武將特別推薦。火球用火計引發，火種可以靈活運用，譬如像是逼敵人部隊來移動，再逼敵人撞上火種的戰法。若是攻不下的話，井闌、衝車也能互相運用。當然也可以先將敵軍部隊引離他們的城池，然後狂燒敵人的城池，一直燒到耐久度為0為止。除了火攻，水攻也是不錯的方法，像是在下邳、鄴、壽春的附近，利用破壞水壩就可放水淹滅敵軍。

在進行長途攻擊時，陣以及軍樂台是必備建設的，因為隨著時間的推移，氣力和糧食的消耗相當驚人。由於許多人喜歡狂徵兵，導致糧食極度缺乏，其實徵兵一定要徵得兵盡其用，就是說生產多少兵器就徵多少兵，剩餘的都是普通的劍兵，上了戰場只能夠當炮灰。這代沒有城市人口設定，導致可以無限徵兵，可不要被這個看似優點而掉入糧食缺乏情況，也就是說兵不是越多越好。



像是周瑜的個人技巧「火神」，能將有關火的技能發揮到淋漓盡致，這樣就可以知道火是非常好用的戰略之一。

萬年不變！有利於自己的外交及內政

策略，也就是所謂的計略和外交，關於外交方面其實沒什麼多說的。只要記住採取遠交近攻的萬年不變政策就行了。對於沒有必要開戰的敵人，特別是初期比自己強上許多的國家，利用按時送錢來防止被挖角武將，多與其它國家同盟是絕對有好處的。總之在外交上沒有什麼特定的技巧，重要的是一定要根據實際情況靈活掌握。

這次計謀設計的並不十分理想，且挖人容易，被挖也容易的有趣現象。面對如同病態的變態挖人情形，一定要注意每季就要賞賜一次，因為大家的忠誠度降得很快。當然，玩家也可利用擁有「仁政」的武將，設置在武將較多的城池之中，已備不時之需。附帶一提，盡量讓君主有義兄弟，能結婚就點結吧。還要注意的是港口關隘的金錢數一定不能少！因為錢少了忠誠降得更快。關於出征，出征的過程是很廢時廢人力，所以很容易被挖，所以出征前一定要賞賜到100，而且儘量不要打持久戰，拖得越久攻方就越不利，守方就越有利。而且切記出征要帶錢！這一點很重要，否則很容易中途被挖。

另外，別把城池中的錢全都帶走，城裡的武將也是要工資的。俘虜同樣需要錢養活，沒錢電腦就會逼你放人，所以各位記住防止武將被挖角，最重要的一點就是金錢。各個地方都要儲備好錢，城市裡、關隘裡、港口裡、部隊裡，也可在每季解散其它軍團並且褒獎後再組成軍團。若是還有精力去管理的話，就儘量不要設立第二軍團，因為電腦褒獎的AI非常不好，最後的結果就是被挖。實在嫌麻煩就把不常用的武將配置在後方，編成一個專攻內政的軍團，這樣就算被挖也無所謂，而且也能讓敵方多了一些較差的武將，這對我方實施計謀有好處呢。

至於去挖人就不用多說了，「流言」加人才登用，而且招入敵軍智商較低的太守或是都督，也是一個萬試萬靈的方法，往往在不費吹灰之力就得到眾多城池、兵力、糧食、金錢及武將。在這一點「趨虎吞狼」反而顯得沒這個方法實用。至於「二虎競食」就更好用了，當強大的敵人對自己施加壓力的時候，用一個更加強大的敵人給自己的敵人施加更大的壓力實在是個好辦法。

人才備出！瞭解解各武將的出沒地點

在此介紹在各個劇本裡頭，在野武將以及未發現武將出現時間、地點。這是依照遊戲資料來比對，並且一個個進入劇本來尋找，特別是對打開遊戲特點的玩家相當有幫助。像是在幻想劇本中，或是史實劇本裡頭那些未出場武將均出現於各個城市之中，玩家可以在遊戲一開始時盡力的去尋找吧。

各劇本年份登將武將一欄表

黃巾之亂

年份	武將名稱	出現城池	個人特技	備註
184年	嚴白虎	吳	親越	在野武將
184年	公孫度	襄平	無	在野武將
184年	嚴輿	吳	親越	在野武將
184年	笮融	下邳	強奪	在野武將
184年	區星	長沙	無	在野武將
184年	張魯	漢中	米道	在野武將
184年	袁胤	汝南	無	在野武將
184年	夏侯惇	陳留	騎將	—

年份	武將名稱	出現城池	個人特技	備註
184年	夏侯淵	陳留	急襲	—
184年	賈詡	武威	反計	—
184年	黃忠	宛	弓神	—
184年	于禁	濮陽	規律	—
184年	審配	鄴	鐵壁	—
184年	麴義	北平	弓將	—
184年	呂岱	下邳	操舵	—
184年	華雄	天水	猛者	—
184年	顏良	南皮	威風	—
184年	嚴顏	江州	弓將	—
184年	紀靈	宛	無	—
184年	沮授	鄴	無	—
184年	陳宮	濮陽	犄角	—
184年	文醜	南皮	騎將	—
184年	蔡瑁	襄陽	操舵	—
184年	高覽	南皮	無	—
184年	張英	建業	無	—
184年	淩操	吳	掃討	—
184年	黃祖	江夏	無	—
184年	周昂	會稽	無	—
184年	張勳	宛城	無	—
184年	蔣義渠	薊	無	—
184年	田豐	鄴	無	—
184年	鍾繇	許昌	能吏	—
184年	程昱	濮陽	犄角	—
184年	韓皓	洛陽	屯田	—
184年	辛評	許昌	無	—
184年	程銀	安定	無	—
184年	樊能	會稽	無	—
184年	李豐	濮陽	無	—
184年	蒯良	襄陽	待伏	—
184年	方悅	晉陽	無	—
184年	武安國	北海	無	—
184年	陳蘭	汝南	無	—
184年	杜畿	長安	運搬	—
184年	楊奉	洛陽	無	—
184年	周昕	會稽	風水	—
184年	焦融	南皮	無	—
184年	橋瑁	宛	無	—
184年	陳橫	建業	無	—
184年	劉馥	陳留	屯田	—
184年	季雍	南皮	無	—
184年	毛价	陳留	眼力	—
184年	郝萌	晉陽	無	—
184年	俞涉	宛	無	—
184年	雷薄	汝南	無	—
184年	劉鷂	北海	無	—
184年	龐羲	梓潼	無	—
184年	梁綱	宛	無	—
184年	陳紀	柴桑	無	—
184年	典韋	陳留	護衛	—
184年	潘鳳	鄴	無	—
184年	呂曠	鄴	無	—
184年	曹性	晉陽	無	—
184年	曹豹	下邳	無	—

年份	武將名稱	出現城池	個人特技	備註
184年	呂翔	鄴	無	—
184年	樂就	宛	無	—
184年	郭圖	許昌	無	—
184年	荀彧	許昌	眼力	—
184年	眭元進	南皮	無	—
184年	穆順	晉陽	無	—
184年	楊醜	晉陽	無	—
184年	婁圭	宛	築城	—
184年	韓莒子	南皮	無	—
184年	國淵	北海	屯田	—
184年	蘇由	鄴	無	—
184年	吳巨	薊	無	—
184年	車胄	下邳	無	—
184年	王朗	北海	無	—
184年	蒯越	襄陽	能吏	—
184年	劉勳	小沛	無	—
184年	魏攸	北平	無	—
184年	李肅	晉陽	無	—
184年	許貢	吳	無	—
184年	虞翻	會稽	風水	—
184年	許攸	宛	無	—
184年	孫乾	北海	論客	—
184年	糜竺	下邳	富豪	—
184年	李孚	南皮	無	—
184年	袁渙	汝南	規律	—
184年	逢紀	南皮	無	—
184年	韓胤	宛	無	—
184年	韓嵩	襄陽	無	—
184年	戲志才	許昌	無	—
184年	韓玄	洛陽	無	—
184年	荀諶	許昌	無	—
184年	董昭	濮陽	運搬	—
184年	華歆	平原	無	—
184年	崔琰	平原	眼力	—
184年	楊弘	宛	無	—
184年	陳珪	下邳	言毒	—
184年	傅巽	長安	無	—
184年	蔡琰	洛陽	詩想	—
184年	桓階	長沙	無	—
184年	蔡氏	襄陽	無	—
184年	許靖	汝南	無	—
185年	吳懿	陳留	補佐	—
185年	胡軫	安定	無	—
185年	蔡和	襄陽	無	—
185年	太史慈	北海	戟神	—
186年	王門	北平	無	—
186年	黃權	梓潼	規律	—
186年	楊懷	梓潼	無	—
186年	楊松	漢中	無	—
186年	高順	晉陽	攻城	—
186年	公孫康	襄平	待伏	—
186年	徐榮	安定	長驅	—
186年	陳群	許昌	無	—
187年	閻象	宛	無	—
187年	袁譚	汝南	無	隨袁紹登場
187年	閻圃	漢中	米道	—

年份	武將名稱	出現城池	個人特技	備註
187年	王修	北海	無	—
187年	高幹	陳留	無	—
187年	蔡中	襄陽	無	—
187年	蔣欽	壽春	弓將	—
187年	趙雲	鄴	洞察	—
187年	曹仁	陳留	鐵壁	—
187年	張允	襄陽	無	—
187年	張南	南皮	無	—
187年	趙範	鄴	無	—
187年	董和	江陵	親蠻	—
187年	梁習	陳留	繁殖	—
187年	李通	汝南	槍將	—
187年	劉度	零陵	無	—
188年	閻象	宛	無	—
188年	袁潭	汝南	無	隨袁紹登場
188年	閻圃	漢中	米道	—
188年	王修	北海	無	—
188年	高幹	陳留	無	—
188年	蔡中	襄陽	無	—
188年	蔣欽	壽春	弓將	—
188年	趙雲	鄴	洞察	—
188年	曹仁	陳留	鐵壁	—
188年	張允	襄陽	無	—
188年	張南	南皮	無	—
188年	趙範	鄴	無	—
188年	董和	江陵	親蠻	—
188年	梁習	陳留	繁殖	—
188年	李通	汝南	槍將	—
188年	劉度	零陵	無	—
189年	周瑜	廬江	火神	—
189年	周泰	廬江	水神	—
189年	孫策	吳	勇將	—
189年	馬超	武威	騎神	—
189年	滿寵	陳留	補佐	—
189年	伊籍	濮陽	眼力	—
189年	閻柔	北平	親烏	—
189年	郭嘉	許昌	鬼謀	—
189年	賀齊	會稽	昂揚	—
189年	許褚	許昌	金鋼	—
189年	高沛	梓潼	無	—
189年	朱靈	平原	無	—
189年	辛毗	許昌	無	—
189年	曹休	陳留	無	—
189年	曹昂	陳留	血路	—
189年	曹純	陳留	無	—
189年	張既	長安	親羌	—
189年	張送	成都	秘計	—
189年	劉璝	成都	無	—
189年	吳蘭	成都	無	—
189年	陳震	宛	無	—
189年	田豫	薊	親烏	—
189年	成公英	武威	無	—
189年	馬玩	武威	無	—
189年	楊任	漢中	無	—
189年	楊柏	漢中	無	—
189年	李典	鄴	射程	—

反董卓聯合

年份	武將名稱	出現城池	個人特技	備註
190年	何儀	汝南	無	在野武將
190年	管亥	北海	無	在野武將
190年	韓暹	晉陽	無	在野武將
190年	龔都	汝南	無	在野武將
190年	韓嵩	襄陽	無	在野武將
190年	戲志才	許昌	無	在野武將
190年	裴元紹	汝南	無	在野武將
190年	劉辟	汝南	亂戰	在野武將
190年	鄒靖	薊	無	在野武將
190年	張燕	晉陽	長驅	在野武將
190年	程昱	濮陽	犄角	在野武將
190年	卞喜	晉陽	無	在野武將
190年	劉辟	汝南	亂戰	在野武將
190年	劉繇	壽春	無	在野武將
190年	盧植	洛陽	火攻	在野武將
190年	嚴白虎	吳	親越	在野武將
190年	嚴興	吳	親越	在野武將
190年	廖化	汝南	血路	在野武將
190年	王異	天水	怒發	—
190年	王甫	成都	待伏	—
190年	牽招	親烏	南皮	—
190年	司馬朗	洛陽	無	—
190年	徐邈	薊	親羌	—
191年	袁燿	宛	無	—
191年	王淩	晉陽	無	—
191年	郭援	南皮	無	—
191年	蘇飛	江夏	無	—
191年	孫瑜	吳郡	親越	—
191年	張衛	漢中	無	—
191年	程秉	汝南	無	—
191年	孟達	安定	無	—
191年	楊昂	漢中	無	—
191年	楊秋	安定	無	—
191年	雷銅	成都	無	—
191年	魯肅	廬江	富豪	—
191年	李嚴	宛	戟將	—
192年	王威	襄陽	無	—
192年	王累	成都	無	—
192年	秦宓	成都	無	—
192年	馬休	武威	長驅	—
192年	呂虔	濮陽	射手	—
193年	袁尚	南皮	無	—
193年	王粲	濮陽	無	—
193年	甘甯	宛	威風	—
193年	邢道榮	零陵	無	—
193年	高柔	陳留	無	—
193年	馬鐵	武威	親羌	—
193年	呂蒙	江夏	心攻	—
194年	貂禪	洛陽	傾國	—

群雄割據

年份	武將名稱	出現城池	個人特技	備註
194年	桓階	長沙	無	在野武將
194年	金旋	長安	無	在野武將
194年	皇甫嵩	長安	火攻	在野武將
194年	何儀	汝南	無	在野武將
194年	龔都	汝南	無	在野武將
194年	周倉	汝南	推進	在野武將
194年	裴元紹	汝南	無	在野武將
194年	劉辟	汝南	亂戰	在野武將
194年	廖化	汝南	血路	在野武將
194年	張闓	壽春	強奪	在野武將
194年	韓暹	晉陽	無	在野武將
194年	張燕	晉陽	長驅	在野武將
194年	卞喜	晉陽	無	在野武將
194年	崔琰	平原	眼力	在野武將
194年	魏延	汝南	連戰	—
194年	侯選	天水	無	—
194年	蔣幹	柴桑	無	—
194年	小喬	廬江	樂奏	—
194年	宋謙	廬江	無	—
194年	大喬	廬江	樂奏	—
194年	張紘	下邳	築城	—
194年	張昭	下邳	無	—
194年	陳矯	下邳	無	—
194年	李恢	建寧	機略	—
194年	陳到	汝南	無	—
194年	糜氏	下邳	內助	—
194年	楊修	洛陽	無	—
195年	賈華	廬江	無	—
195年	諸葛瑾	吳郡	論客	—
195年	陳武	廬江	戟將	—
195年	典滿	陳留	無	隨典韋登場
195年	費詩	天水	無	—
195年	法正	安定	待伏	—
195年	李堪	武威	無	—
196年	吳質	北海	無	—
196年	朱桓	吳	槍將	—
196年	朱然	吳	水將	—
196年	徐盛	吳	鐵壁	—
196年	孫權	吳	指導	—
196年	潘璋	吳	捕縛	—
196年	步騭	壽春	射程	—
196年	呂玲綺	濮陽	疾走	隨呂布登場
196年	向朗	襄陽	無	—
197年	溫恢	晉陽	能吏	—
197年	夏侯德	陳留	無	隨夏侯淵登場
197年	霍峻	不屈	江陵	—
197年	鞏志	武陵	無	—
197年	金煒	長安	無	—
197年	顧雍	吳	眼力	—
197年	謝旌	建業	無	—
197年	徐氏	吳郡	詭計	—
197年	張橫	武威	無	—
197年	張承	下邳	水將	—
197年	馬雲祿	武威	騎將	隨馬騰登場
197年	馬岱	武威	沈著	隨馬騰登場
197年	楊阜	天水	無	—
197年	文聘	宛	不屈	—
198年	胡班	濮陽	無	—
198年	司馬懿	洛陽	深謀	—
198年	沮鵠	鄴	無	隨沮授登場
198年	孫翊	吳	水將	隨孫策登場
198年	劉循	成都	無	隨劉璋登場
199年	賈逵	洛陽	築城	—
199年	夏侯尚	陳留	無	隨夏侯惇登場
199年	韓德	安定	親羌	—
199年	司馬孚	洛陽	無	—
200年	關平	洛陽	補佐	隨關羽登場
200年	甄氏	鄴	傾國	—
200年	曹丕	陳留	射手	隨曹操登場
200年	孫匡	吳	無	隨孫策登場
200年	孫皎	吳	運搬	隨孫策登場
200年	樊氏	鄴	內助	—
200年	廖立	武陵	無	—

官渡之戰

年份	武將名稱	出現城池	個人特技	備註
200年	桓階	長沙	無	在野武將
200年	龔都	汝南	無	在野武將
200年	周倉	汝南	推進	在野武將
200年	張燕	晉陽	無	在野武將
200年	張闓	壽春	強奪	在野武將
200年	陳蘭	壽春	無	在野武將
200年	裴元紹	汝南	無	在野武將
200年	雷薄	壽春	無	在野武將
200年	劉辟	汝南	亂戰	在野武將
200年	廖化	汝南	血路	在野武將
200年	關平	洛陽	補佐	隨關羽登場
200年	樊氏	鄴	內助	—
200年	廖立	武陵	無	—
201年	郭奕	許昌	無	隨郭嘉登場
201年	闞澤	會稽	論客	—
201年	魏諷	小沛	無	—
201年	牛金	宛	連戰	—
201年	孫朗	吳	無	—
201年	鄧芝	新野	論客	—
201年	馮習	江陵	無	—
201年	傅士仁	薊	無	—
202年	全琮	吳	強襲	—
202年	陸遜	吳	鬼謀	—
202年	趙累	江陵	補佐	—
202年	鮑隆	桂陽	無	—
202年	劉賢	零陵	無	—
202年	留贊	會稽	推進	—
203年	王祥	廬江	無	—
203年	孫氏	吳	祈願	隨孫策登場
203年	張春華	洛陽	秘計	—
203年	陳應	桂陽	無	—
203年	丁儀	小沛	無	—

年份	武將名稱	出現城池	個人特技	備註
203年	淩統	吳	掃討	隨淩操登場
204年	郝昭	晉陽	不屈	—
204年	曹彰	許昌	疾走	隨曹操登場
204年	曹真	許昌	精妙	隨曹操登場
204年	孫禮	薊	猛者	—
205年	辛憲英	鄴	規律	—
205年	馬忠	柴桑	捕縛	—
205年	馬忠	梓潼	踏破	—
205年	劉巴	零陵	無	—
205年	冷苞	成都	亂戰	—
206年	郭淮	晉陽	不屈	—
206年	吾粲	柴桑	昂揚	—
206年	沙摩柯	武陵	猛者	—
206年	徐庶	襄陽	精妙	—
206年	薛琮	零陵	無	—
206年	曹植	許昌	詩想	隨曹操登場
206年	馬良	襄陽	能吏	—
206年	李異	武陵	無	—
206年	陸績	吳	風水	—
206年	劉封	長沙	槍將	—
207年	王昶	晉陽	仁政	—
207年	崔林	鄴	無	—
207年	蔣琬	零陵	明鏡	—
207年	蔣濟	小沛	無	—
207年	申耽	上庸	無	—
207年	曹沖	陳留	仁政	隨曹操登場
207年	孫韶	吳	推進	隨孫策登場
207年	孫尚香	吳	弓將	隨孫策登場
207年	太史享	建業	無	—
207年s	譚雄	武陵	無	—
207年	張翼	成都	親蠻	—
207年	丁奉	廬江	急襲	—
207年	傅肜	新野	連戰	—
207年	雍闓	建寧	親蠻	—
207年	駱統	會稽	強襲	—
207年	劉琮	襄陽	無	隨劉表登場

三顧之禮

年份	武將名稱	出現城池	個人特技	備註
207年	王忠	濮陽	無	在野武將
207年	陳震	新野	無	在野武將
207年	田疇	北平	風水	在野武將
207年	王昶	晉陽	仁政	—
207年	崔林	鄴	無	—
207年	申耽	上庸	無	—
207年	曹沖	陳留	仁政	隨曹操登場
207年	孫韶	吳	推進	隨孫策登場
207年	孫尚香	吳	弓將	隨孫策登場
207年	譚雄	武陵	無	—
207年	張翼	成都	親蠻	—
207年	傅肜	新野	連戰	—
207年	雍闓	建寧	親蠻	—
208年	黃月英	新野	工神	—
208年	諸葛均	新野	無	—
208年	諸葛亮	新野	神算	—
208年	鄧賢	武威	無	—

年份	武將名稱	出現城池	個人特技	備註
208年	龐統	襄陽	連環	—
209年	王肅	下邳	無	—
209年	何晏	宛	機略	—
209年	高定	建寧	無	—
209年	郭攸之	宛	無	—
209年	朱處	吳	操舵	—
209年	朱褒	建寧	無	—
209年	申儀	上庸	無	—
209年	曹熊	鄴	無	—
209年	張嶷	成都	踏破	—
209年	張虎	晉陽	無	隨張遼登場
209年	張南	武陵	無	—
209年	馬謖	襄陽	百出	—
209年	楊儀	襄陽	無	—
210年	樂綝	濮陽	無	—
210年	高堂隆	陳留	無	—
210年	張溫	吳	無	—
210年	陳式	成都	踏破	—
210年	呂處	汝南	操舵	—

劉備入蜀

年份	武將名稱	出現城池	個人特技	備註
211年	秦朗	鄴	無	—
211年	費耀	天水	無	—
212年	尹默	梓潼	發明	—
212年	張苞	江陵	掃討	—
212年	費禕	江州	能吏	—
212年	孟獲	雲南	亂戰	—
212年	劉劭	鄴	詩想	—
213年	尹賞	天水	無	—
213年	關興	江夏	昂揚	—
213年	高翔	梓潼	運搬	—
213年	曹宇	鄴	無	隨曹操登場
213年	楊鋒	雲南	無	—
213年	呂凱	雲南	解毒	—
214年	關索	江夏	疾走	—
214年	胡質	壽春	無	—
214年	祝融	雲南	掃討	—
214年	向寵	襄陽	金鋼	—
214年	董允	江州	指導	—
215年	王伉	成都	金鋼	—
215年	夏侯楙	陳留	無	隨夏侯惇登場
215年	朱異	吳	無	—
215年	張緝	長安	無	—
215年	程武	濮陽	無	隨程昱登場
215年	馬遵	天水	無	—
215年	卑衍	襄平	無	—
215年	孟優	雲南	親蠻	—
216年	王平	梓潼	沈著	—
216年	夏侯霸	陳留	長驅	隨夏侯淵登場
216年	孫桓	建業	鐵壁	—
216年	孫魯班	建業	怒發	隨孫權登場
216年	張紹	江陵	無	隨張飛登場
216年	鄧艾	新野	強行	—
216年	木鹿大王	雲南	妖術	—
216年	倫直	襄平	無	—

年份	武將名稱	出現城池	個人特技	備註
217年	阿會喃	雲南	無	—
217年	王惇	建業	無	—
217年	金環三結	雲南	無	—
217年	兀突骨	雲南	藤甲	—
217年	諸葛恪	吳	百出	隨諸葛瑾登場
217年	帶來洞主	雲南	親蠻	—
217年	朵思大王	雲南	解毒	—
217年	丁封	廬江	無	—
217年	董荼那	雲南	無	—
217年	忙牙長	雲南	無	—
217年	文欽	陳留	無	—
217年	陸凱	吳	無	—
217年	梁緒	天水	無	—
218年	夏侯威	陳留	無	—
218年	桓範	小沛	秘計	—
218年	顧譚	會稽	無	隨顧雍登場
218年	諸葛喬	吳	無	隨諸葛瑾登場
218年	全端	吳	無	隨全琮登場
218年	戴陵	安定	無	—
218年	陳表	廬江	心攻	隨陳武登場
219年	王基	北海	槍將	—
219年	王雙	天水	猛者	—
219年	公孫淵	襄平	無	—
219年	胡遵	安定	無	—
219年	司馬望	洛陽	無	—
219年	周魴	廬江	言毒	—
219年	曹睿	鄴	急襲	隨曹丕登場
219年	馬鈞	安定	發明	—
219年	龐會	武威	無	—
220年	鄂煥	建寧	戟將	—
220年	夏侯惇	陳留	無	隨夏侯淵登場
220年	田丘儉	鄴	無	—
220年	譙周	成都	無	—
220年	張球	壽春	急襲	—
220年	鮑三娘	江陵	連戰	—
220年	李勝	宛	無	—
220年	李豐	成都	運搬	—
220年	留略	會稽	築城	—
221年	霍弋	江陵	沈著	—
221年	夏侯和	陳留	無	隨夏侯淵登場
221年	夏侯令女	陳留	明鏡	—
221年	賈范	襄平	無	—
221年	曹爽	鄴	無	隨曹真登場
221年	滕胤	吳	無	—
221年	楊柞	襄平	無	—
221年	劉禪	江陵	強運	隨劉備登場
222年	夏侯玄	陳留	名聲	隨夏侯尚登場
222年	黃崇	梓潼	無	隨黃權登場
222年	司馬師	洛陽	規律	隨司馬懿登場
222年	張休	建業	無	隨張昭登場
223年	韋昭	吳	無	—
223年	于詮	吳	金鋼	—
223年	花鬘	雲南	戟將	隨孟獲登場
223年	胡濟	新野	無	—
223年	孫登	建業	仁政	隨孫權登場
223年	趙統	江陵	無	隨趙雲登場
223年	董厥	新野	無	—
223年	李豐	長安	無	—
224年	辛敞	洛陽	無	—
224年	曹羲	鄴	無	隨曹真登場
224年	趙廣	江陵	無	隨趙雲登場
224年	陳泰	精妙	無	隨陳群登場
224年	樊建	新野	無	—
225年	王濬	洛陽	造船	—
225年	田丘秀	鄴	無	—
225年	姜維	天水	反計	—
225年	司馬昭	洛陽	沈著	—
225年	諸葛誕	下邳	金鋼	—
225年	唐咨	下邳	造船	—

南蠻征伐

年份	武將名稱	出現城池	個人特技	備註
225年	王濬	洛陽	造船	—
226年	州泰	宛	無	—
226年	荀顗	許昌	無	—
226年	徐質	安定	無	—
226年	全懌	吳	無	隨全琮登場
226年	曹訓	洛陽	無	隨曹真登場
226年	魯淑	廬江	操舵	隨魯肅登場
227年	許儀	許昌	無	隨許褚登場
227年	郤正	成都	發明	—
227年	全尚	吳	無	—
228年	閻宇	江陵	無	—
228年	張特	薊	言毒	—
228年	傅嘏	長安	無	—
229年	王韜	天水	無	—
230年	尹大目	鄴	無	—
230年	蔣斌	成都	無	—
230年	傅僉	新野	猛者	—
230年	步協	建業	無	—
231年	賈充	洛陽	百出	—
231年	虞汜	會稽	無	—
232年	關統	成都	無	—
232年	留平	會稽	築城	—
233年	關彝	成都	無	—
233年	鍾離牧	廬江	親越	—
233年	石苞	南皮	風水	—
233年	陳騫	下邳	無	—
234年	師纂	新野	無	—
234年	劉丞	吳	無	—
235年	吳綱	廬江	無	—
235年	薛珝	零陵	無	—
235年	孟宗	江夏	無	—
236年	王頎	北海	踏破	—
236年	華覈	吳	無	—
236年	胡奮	安定	攻城	—
236年	文鴦	汝南	急襲	隨文欽登場
236年	步闡	建業	無	—
237年	諸葛緒	下邳	無	—
237年	薛瑩	零陵	無	—
237年	孫異	建業	無	—

年份	武將名稱	出現城池	個人特技	備註
237年	田續	薊	無	–
237年	羅憲	襄陽	鐵壁	–
238年	母丘甸	鄴	無	–
238年	焦彝	壽春	無	–
238年	鍾毓	許昌	祈願	–
238年	孫和	建業	無	隨孫權登場
238年	孫峻	建業	無	隨孫權登場
238年	張遵	江州	無	–
238年	劉璿	成都	無	–
239年	衛瓘	晉陽	捕縛	–
239年	王業	武陵	無	–
239年	胡烈	安定	無	–
239年	鍾會	許昌	鬼謀	–
239年	曹芳	洛陽	無	隨曹睿登場
239年	楊欣	武威	無	–
240年	王渾	晉陽	水將	–
240年	魏邈	建業	無	–
240年	董朝	會稽	無	–
240年	馬邈	梓潼	無	–
240年	羊祜	濮陽	精妙	–
240年	陸抗	吳	精妙	隨陸遜登場
241年	司馬胄	洛陽	無	–
241年	諸葛瞻	成都	待伏	隨諸葛亮登場
241年	杜預	長安	昂揚	–
241年	文虎	汝南	無	–
242年	楊肇	晉陽	無	–
242年	樓玄	小沛	祈願	–
243年	牽弘	南皮	踏破	–
243年	邵悌	平原	無	–
243年	裴秀	晉陽	發明	–
243年	濮陽興	濮陽	無	–
244年	荀勖	許昌	無	–
244年	蔣舒	漢中	無	–
244年	盛蔓	江陵	無	–
244年	全褘	吳	無	–
244年	張布	吳	無	–
244年	鄧忠	新野	槍將	隨鄧艾登場
245年	何植	吳	無	–
245年	黃皓	成都	無	–
245年	施朔	建業	無	–
245年	全紀	吳	無	–
245年	楊濟	洛陽	無	–
246年	蔣班	壽春	無	–
246年	孫冀	吳	無	–
247年	滕脩	宛	無	–
248年	黨鈞	襄陽	無	–
249年	孫休	建業	無	隨孫權登場
249年	孫歆	建業	無	–
249年	孫秀	建業	無	–
250年	司馬炎	洛陽	無	隨司馬昭登場
250年	孫綝	建業	無	–
251年	丘本	安定	無	–
251年	左弈	武陵	無	–
251年	張華	薊	無	–
252年	周旨	襄陽	推進	–
252年	陳壽	成都	無	–
252年	劉堪	成都	怒發	隨劉禪登場
253年	王戎	小沛	無	–
253年	郭馬	桂陽	無	–
253年	丘建	濮陽	無	–
253年	伍延	江陵	無	–
253年	吾彥	建業	造船	–
253年	司馬攸	洛陽	仁政	–
253年	諸葛尚	成都	怒發	隨諸葛瞻登場
253年	沈瑩	建業	戟將	–
253年	岑昏	建業	無	–
253年	曹奐	洛陽	無	–
253年	曹髦	洛陽	怒發	–
253年	孫皓	建業	無	隨孫和登場
253年	孫震	建業	無	–
253年	孫亮	建業	無	隨孫權登場
253年	張悌	襄陽	不屈	–
253年	陶睿	建業	無	–
253年	唐彬	小沛	無	–
253年	寧隨	天水	屯田	–
253年	萬彧	建業	無	–

有了這麼清楚的人物登場資料，看來在哪個劇本下進行遊戲都能放一百二十個心。而最後一個劇本「英雄集結」，基本上武將的出現位址大部分都可依照上面的表格來去調查，由於大多數的武將都已經登場的關係，玩家可以先進入遊戲看哪些是玩家喜歡的角色，再選擇那位君主就可以了。

終於成為三國達人！

經過漫長的研讀、探討，終於讓我劉備成為三國時代的達人。沒想到有了這些，我就再也不怕奸雄曹操的侵略，也不用被小霸王給打著跑，我可要將這些有用的知識傳達給我的下一代，讓他們也能成為新一代的三國達人！



▲不愧是威力強大的落雷，若沒有好好計算落雷降落的範圍，就有可能會打到我方部隊喔。

註：文中有許多日文漢字的部分，都用相似的中國漢字取代，不便之處敬請見諒。



★撰稿人＝路易王　★責任編輯＝史畢子　★美術編輯＝emily

DATA	
遊戲類型	角色扮演
製作公司	Falcom
代理公司	英特衛多媒體
網址	http://www.falcom.com/ed6/

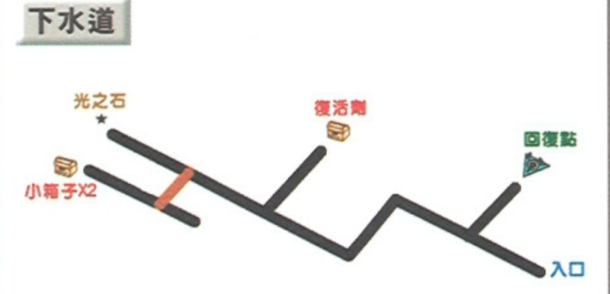
英雄傳說VI 空の軌跡

主支線任務完全攻略

《英雄傳說VI：空之軌跡》是一款很容易上手的遊戲，不像一般的日式RPG，充斥著複雜的迷宮與重複枯燥的打怪過程，英六完全沒有複雜的劇情分歧或多重結局，但又塞滿了豐富感人的主支線任務。以下我們除了所有的主線任務與支線任務外，也詳細列出了各支線的起始與結束期限，以及各選項對BP值的影響。希望各位玩家能利用以下的資訊，早日成為一流的正遊擊士。

序章 父親、啟程

主線任務1 實地研修・回收寶物





委託人：雪拉紮德	取得BP：1	難易度：直接委託
報酬：500Mira	額外獎賞：無	

任務攻略：

經過了長久的學習，艾絲蒂爾與父親領養的約書亞終於準備在今天參加遊擊士的最終測驗，臨走前父親卡西烏斯給了兩人500Mira，並交代艾絲蒂爾買一本剛上市的利貝爾通訊。先往東來到利貝爾王國的洛連特市，找所有熟悉的NPC聊聊天。逛的差不多後進入紅色的遊擊士協會，到二樓與雪拉紮德談話，再下樓找協會櫃檯前的愛娜取得遊擊士手冊，你會在裡面發現所有任務的記錄與進度，以及魔法的使用方式。注意協會入口的告示牌，只要我方靠近告示牌並出現驚嘆號，按滑鼠右鍵便可以進去檢視目前所有可以接獲的支線任務。接著馬上取得第一個任務－實地研修．回收寶物。

接下來雪拉會帶兩人來工房學習，並給你耀晶片讓你練習合成結晶迴路。成功後與雪拉談話，她會教你如何安裝迴路。最後她會再給你四種屬性各三十個耀晶片，並教你如何幫我方角色開啟新的安裝孔。你可以考慮開啟約書亞或艾絲蒂爾的安裝孔，並為其裝上攻擊1結晶迴路。

◀點選協會裡的布告欄可接獲支線任務

全部完成後雪拉會給兩人三個回復藥，到下水道開始進行第一個任務。這個任務主要的目的是要讓玩家上手戰鬥系統，難度很低。接下來的每一場戰鬥都會有各式的說明，包括攻擊的方式，魔法與戰技的使用，以及如何利用熱鍵來啟動S戰技，變更攻擊順序等技巧。其中最重要的技巧就是盡量從後方靠近怪獸，可以爭取到許多攻擊的先機。第二個常用的技巧是在戰鬥中隨時按1234等熱鍵來使用S戰技，搶得AT獎勵。沿著水道往北走，第一個岔道中有回復點的設計，可以完全回復HP和EP。我們要找的寶箱就在水道最西邊，取得後將寶箱交給遊擊士協會裡的雪拉，兩人便通過了最終的測驗。



▼寶箱就在下水道的最深處

▲利用回復點補充HP與 EP

接著到利農雜貨店幫父親購買利貝爾通訊第1卷，由於這一本是要給父親的，你必須等解完下一個任務，才能再回來雜貨店買到自己要收集的那一本。往後不管到哪一個城鎮，有兩件事情一定要隨時確認，一是看看雜貨店或書報攤有沒有最新一期的利貝爾通訊，二是到遊擊士協會的布告欄看有沒有支線任務可以接。由於支線任務都會有完成期限，建議一旦接獲就立刻去完成，不要等主線任務完成才想去解，否則很有可能會因此變成過期任務，而無法取得BP值。

除了利貝爾通訊外，利農還會給你一本食譜，往後假如你吃過什麼好料，都會自動記錄在食譜上。另外在洛連特市西邊的民宅裡可以找到學者雷特拉，可以獲得「紅耀石第1卷」。正當兩人準備回家時，愛娜突然出來交付另一個緊急任務。



◀完成任務後可以取得準遊擊士的徽章

主線任務2
保護孩子們



委託人：遊擊士協會	取得BP：3（+1）	難易度：緊急請求
報酬：1000Mira	額外獎賞：無	

任務攻略：

原來村裡的兩名少年－魯克與派特竟然跑去洛連特北邊的翡翠之塔，協會派遣兩位主角前去把他們帶回來。從村子西北邊的出口走進瑪魯加山道，看到指示牌後往西北就可以來到翡翠之塔，進入翡翠之塔後前往二樓後會聽到小朋友的求救聲，這時會出現選項（遊戲裡常常會出現選項，不少選項都會影響你在任務中所獲得BP值，你在遊戲中的BP值越高，就能越快晉升為高等遊擊士並獲得許多獎勵，往後的任務筆者會把所有影響BP的選項都列出來。）。

> 「往叫聲傳來的方向衝去」
> 「和約書亞一起衝過去」（BP+1）

這時無論你選哪一個都會進入戰鬥畫面，戰鬥中兩人必須小心保護兩位小朋友，並視情況加以治療，如果不小心讓小朋友陣亡，遊戲就會直接結束。成功打敗魔獸後，艾絲蒂爾正準備教訓魯克，突然背後冒出了魔獸，幸好父親趕到救了大家一命。將小孩帶回洛連特市後回協會報告完成任務。愛娜會要兩人轉交一封信給父親。於是兩人回去把利貝爾通訊與信件交給父親卡西烏斯，看過信後卡西烏斯表示有要事得出遠門一趟，請兩位主角代替他完成目前手中的幾個任務。送父親上定期船後立刻回協會找愛娜接任務。



▲一進翡翠之塔就聽到小朋友的哭聲



主線任務3

擊退帕塞爾農場的魔獸



委託人：遊擊士協會 報酬：1000Mira	取得BP：1（+2） 額外獎賞：無	難易度：直接委託

任務攻略：

除了主線任務外，在協會布告欄裡也可以取得支線任務1跟2。帕塞爾農場在遙遠的西邊，從洛連特市西邊進入梅爾菲街道（北邊會遇到第一個魔獸寶箱，最好等級七以上，累積足夠的CP後再來開啟。打敗所有的魔獸後可以獲得大量的耀石碎片與「琥耀石護符」），再往西進入另一個地圖，打開北方與東南方的箱子拿取回復藥，往南便可進入帕賽爾農場。

首先前往農場西南方和同學緹歐談話，之後前往西南方的屋子裡找到漢娜與弗蘭茲，將介紹信交給他們，兩人準備等半夜再展開行動。到了晚上兩人四處都逛過後，回到中間就會看到逃跑的魔獸，你必須按住A鍵切換成走路狀態，再改成用方向鍵控制，從背後悄悄接近它，否則它會在果園四處逃竄。假如你可以一次就抓到田鼠的話，可以獲得BP+1的獎勵。抓到田鼠後展開戰鬥，這三隻田鼠並不強，只要小心大田鼠的風系與回復魔法即可。接下來你可以選擇

> **「應該不會再做壞事了吧‧‧‧‧」（BP+1）**
> **「‧‧‧‧非要把牠們殺掉不可嗎？」**

無論選擇哪一個，約書亞都堅持要殺掉魔獸，後來在受害人的求情下才作罷。



◀兩人合力將田鼠打敗

▶受害人決定饒了田鼠

支線任務1

尋找發光的石頭

委託人：卡雷爾 報酬：30Mira 取得BP：2 額外獎賞：肉餡丸子5個	難易度：低 開始期限：卡西烏斯出發後 結束期限：進入瑪魯加礦山之前

任務攻略：

從梅爾達斯工房的後門出去會找到卡雷爾，跟他交談後到利農雜貨店門口調查一旁冒煙的排水溝（靠近就會變成驚嘆號，點滑鼠右鍵即可）。接著到教堂後方調查排水溝便可進入實習時曾經來過的地下水路，走到西北方盡頭調查閃閃發亮的物品就可以撿到結晶迴路的碎片。將碎片拿去給工房後門的卡雷爾，可以得到五個肉餡丸子。別忘了回去遊擊士協會報告。



▲調查利農雜貨店旁的排水溝可以找到線索

支線任務2
梅爾菲街道的通緝魔獸

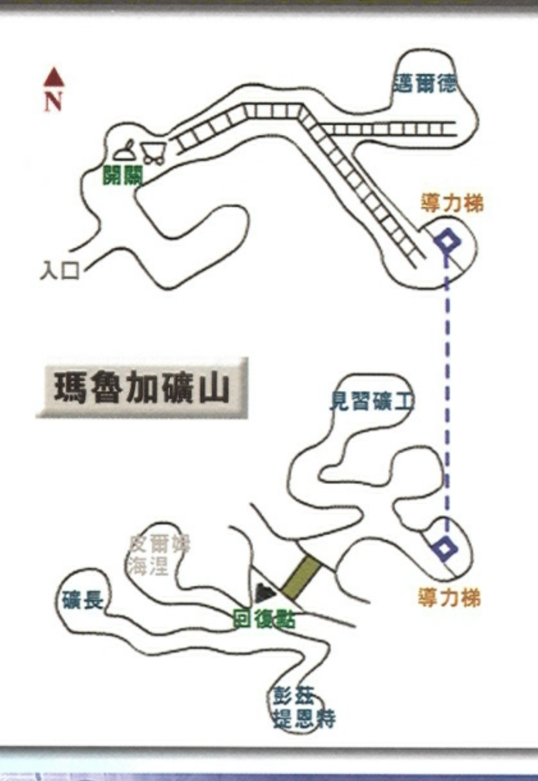
委託人：遊擊士協會	難易度：低
報酬：600Mira	開始期限：卡西烏斯出發後
取得BP：3	結束期限：和記者奈爾談話後
額外獎賞：無	

任務攻略：

從洛連特市西邊進入梅爾菲街道，往西走過兩個地圖，鳳梨怪就在威爾特橋．關所之前的道路上。由於它的HP高達500，攻擊力相當驚人，不過十分怕火，最好兩個人都能裝備攻擊1，輪流用火炎彈攻擊它，小心不要離它太近，以免被它死後的自爆術波及。


▲利用火炎彈來消滅鳳梨怪

主線任務4
克勞斯市長的委託



委託人：克勞斯市長	取得BP：4	難易度：直接委託
報酬：1500Mira	額外獎賞：無	

任務攻略：

回協會找愛娜報到後接獲主線任務4，也可以順便看一下布告欄裡四個新的支線任務。從洛連特市東邊進入市長官邸，市長請你幫他到瑪魯加礦山運送七曜石的結晶回來，並給你一封介紹信。出市長官邸後經由洛連特市西北邊進入瑪魯加山道，來到西北方的瑪魯加礦山。途中可以順便解決支線任務3。

將市長的介紹信拿給守在入口的礦工蘭古，進入礦山後先往西北調查拉桿，坐上一旁的礦車，來到東北邊調查故障的導力梯，再回到拉桿處使用拉桿將軌道改向北邊。跟礦工邁爾德借到鑰匙後回到導力梯處，乘坐電梯到地下二樓往南經過橋可以找到一個回復點。看到岔路後往南走到盡頭便可以找到礦長加通老大。

跟老大拿取翠耀石結晶後突然發生地震，隨之而來的是與嗜殺巨蟹的戰鬥，在這場戰鬥中必須保護加通老大免於魔獸的傷害。在取得兩個回復藥後，三人準備救出受困的所有礦工，回到岔路往東南可以救出礦工彭茲與提恩特，往西則可救出皮爾姆與海涅，往北過橋後到西邊救出見習礦工，再一起坐導力梯回到上一層。回洛特連市將七耀石的結晶拿回洛連特市給市長，並認識了喬絲特。送喬絲特離開市長官邸後回遊擊士協會報告，準備進行下一個任務。



▲到各處陸續救出被囚禁的礦工

支線任務3
採蘑菇



委託人：奧維德商會	難易度：中
報酬：700Mira	開始期限：「保護孩子們」任務後
取得BP：3	結束期限：序章完成前
額外獎賞：無	

任務攻略：

從洛連特市北邊進入機場會遇到奧維德，選擇「聽」便可接獲委託，你必須幫他採集一種叫「螢光菇」的稀有蘑菇。這些蘑菇就在瑪魯加山道。從洛連特市西北進入瑪魯加山道，在瑪魯加礦山前的地圖，遇到岔路再往東北走到盡頭，調查地上的草叢就可以找到螢光菇並展開戰鬥，離開前別忘了開啟草叢旁的寶箱，可以取得光明手鐲。將「螢光菇」帶回洛連特機場給奧維德便可完成任務。



▲調查此處草叢可以採到螢光菇

支線任務4
更換路燈

委託人：佛萊迪	難易度：中
報酬：600Mira	開始期限：完成「保護孩子們」任務後
取得BP：3（+1）	結束期限：從瑪魯加礦山出來後
額外獎賞：妨害2	

任務攻略：

這是期限最短的支線任務，接到後最好能立刻將它完成。首先到梅爾達斯工房找佛萊迪取得「導力燈」，從洛連特往西進入梅爾菲街道，第六個路燈就在第二張地圖的西邊路旁，調查路燈會出現魔獸與選項，看你想要魔獸讓誰單獨對付就選擇哪一個選項。戰鬥結束後讓另一位伙伴在配電盤上輸入正確的密碼「544818」，再更換導力器即可。假如一次就輸入正確的話將會獲得額外的1點BP。修好路燈後回工房找佛萊迪報告，可以獲得結晶迴路「妨害2」。

支線任務5
採集藥材



委託人：迪拜恩教區長	難易度：高
報酬：250Mira	開始期限：完成「保護孩子們」任務後
取得BP：3	結束期限：序章結束前
額外獎賞：無	

任務攻略：

「魔獸羽翼」會在打昆蟲系魔獸時掉落，「熊刺草」則必須在神祕森林裡採擷。往南走出洛連特市，經由艾莉茲街道往東就可通往東北的神祕森林。進去後有幾個地方可以撿到熊刺草（請看地圖）。回洛連特市東邊的禮拜堂找迪拜恩教區長報到，再回去協會找愛娜報告。

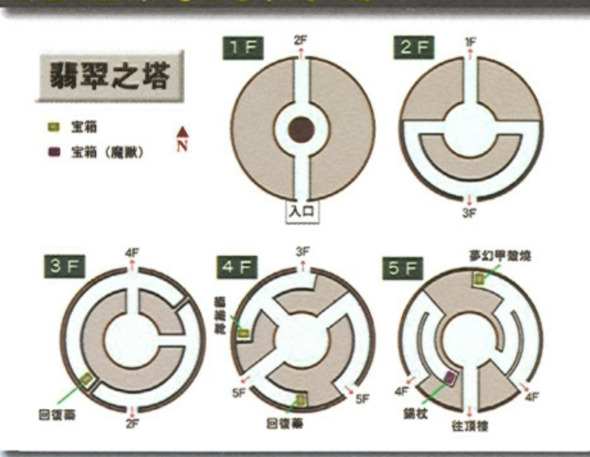
支線任務6
訓練士兵

委託人：阿斯頓隊長 報酬：500（+200）Mira 取得BP：3（+2） 額外獎賞：在訓練中獲勝的話可以獲得額外的200Mira與2點BP	難易度：低 開始期限：完成「保護孩子們」任務後 結束期限：和記者奈爾談話後

任務攻略：

從洛連特市西邊進入梅爾菲街道，往西經過三張地圖進入威爾特橋，進入關所找到阿斯頓隊長，接受他的委託後可以先休息，補滿HP與EP後開始與士兵戰鬥。這場戰鬥無論打贏打輸都能完成任務，不過如果打贏的話，回去找愛娜報告時可以多獲得2點的BP與200Mira。

主線任務5
記者們的嚮導



委託人：利貝爾通訊社	報酬：2000Mira 取得BP：4	額外獎賞：無 難易度：直接委託

任務攻略：

這次要協助利貝爾通訊社的記者取材，先到洛連特旅館找偉諾，然後到亞班特酒館，把遊擊士協會的介紹信拿給記者奈爾·班茲，一起到工房接攝影師桃樂絲，接著經由瑪魯加山道往翡翠之塔出發。進去後一路往塔頂前進，戰鬥時別忘了保護兩位記者並幫他們補血。五樓的魔獸寶箱可以取得錫杖。另一個寶箱有夢幻甲殼燒。最後來到塔頂，遇到考古學家亞魯瓦，讓艾絲蒂爾跟所有人談過話後，一行人就可以回洛連特了。


▲帶著記者登上翡翠之塔

▼與士兵們進行對決



支線任務7
尋找小貓

委託人：伊娜 報酬：500Mira 取得BP：2 額外獎賞：無	難易度：低 開始期限：完成克勞斯市長的委託後 結束期限：完成記者的任務後

任務攻略：

接到任務後到亞班特酒館旁邊的咖啡屋找伊娜，接著來到鐘樓附近繞繞看，就會看到小貓。追著小貓來到遊擊士協會門口，再繞到禮拜堂前面，最後進入禮拜堂裡左邊的房間，上樓的陽台就可以抓住小貓。送回去給伊娜完成任務。

支線任務8
艾利茲街道的通緝魔獸

委託人：遊擊士公會 報酬：1000Mira 取得BP：4 額外獎賞：無	難易度：中 開始期限：完成克勞斯市長的委託後 結束期限：序章結束前

任務攻略：

從洛連特市往南進入艾利茲街道，往南來到第二個地圖，「多角鐵牛」就在中間的橋上。多角鐵牛HP有500點，攻擊力高，不過利用兩人的S戰技應該可以輕鬆解決。打敗它後可以獲得「魔獸之牙」。


▶與多角鐵牛展開對決



主線任務6
市長官邸的強盜事件

委託人：遊擊士協會	取得BP：6（+5）	難易度：緊急請求
報酬：3000Mira	額外獎賞：無	

任務攻略：

兩位主角與記者、學者分別後到協會報告。這時市長突然衝了進來，原來官邸被強盜入侵，連七曜石也被偷走了，於是一行人前往官邸進行調查。雪拉桀德跟市長打探線索，留下兩人在屋內屋外四處調查，並詢問所有相關人員，拼湊出竊案的全貌。在閣樓可以調查到「塞爾貝樹葉」。

準備完成後到樓下找雪拉（假如還沒調查完成，雪拉會要兩人回頭再找線索），選擇「嗯，已經找到很多的線索」，開始竊案的推理過程。雪拉會問你以下四個問題，每個選項各有不同的得分，最後加起來的總分將會決定你在這個任務中所能額外獲得的BP點數。

問題	選項	得分
問題一：犯人的目的是？	可以換成米拉的東西	+1
	保險箱裡的七耀石	+3
	廚房裡的食物	+1
問題二：犯人的規模是？	男女二人組	+1
	3~4人的集團	+3
	單獨犯案的女性	+1
問題三：犯人是怎麼進來的？	從一樓的窗戶跳進來	+1
	撬開玄關的門鎖	+0
	從二樓的陽台爬進來	+3
	從屋頂的閣樓闖進來	+0
問題四：和這次案件有關係的應該是什麼人？	平時進出的市民	+1
	勞克斯市長的家人	-3
	瑪魯加礦山的礦工	+1
	最近來訪的旅行者	+3
	以上所列的人都不是	+0

將以上的分數加總，結果如下表：

12分（滿分）	BP+4
8-11分	BP+2
8分以下	BP+0



◀市長跑到協會請求協助



▶整個辦公室被翻的亂七八糟



▲逐一詢問當事人了解真相



▲由一片塞貝爾樹葉追出元凶

在跟市長面談後，得知嫌疑犯應該是喬絲特，一行人馬上趕到洛連特旅館攔人，但已晚了一步，大家又趕去機場詢問入口的阿蘭，也沒有發現她登機，這時選擇「拿出塞爾貝樹葉」，準備前往神秘森林。洛連特南方經由艾利茲街道來到東南方的神秘森林。進入森林後往北來到岔路，往北會遇到一條河，走最東邊的獨木橋過河，往東邊到盡頭會聽到喬絲特的嘲諷，這時出現兩個選項：

> （這叫我怎麼冷～靜！）
> （唔‧‧‧‧只好忍一下。）（BP+1）

選擇第二個後繼續聽他們嘲諷，艾絲蒂爾終於忍不住衝出去，正式跟卡普亞一家展開決鬥。擊敗他們後取回七耀石的結晶。正當雪拉準備嚴刑逼供時，喬絲特的哥哥吉爾卻把她救走了。大家只好回去找愛娜報告。兩個主角也正式取得了第一封正遊擊士資格的推薦信。這時突然從柏斯支部傳來壞消息，父親卡西烏斯搭乘「林德號」失去了蹤影……。

第一章 消失的定期船

主線任務7 定期船失蹤事件



委託人：梅貝爾市長	取得BP：5（+3）	難易度：直接委託
報酬：6000Mira	額外獎賞：無	

任務攻略：

艾絲蒂爾打算到柏斯尋找父親的下落，跟雪拉會合後往柏斯出發。出發前先回協會接支線任務9－「送親筆信」（必須找迪拜恩教區長拿信），到利農雜貨店買剛到貨的利貝爾通訊第2號，並補充一些道具或結晶迴路，就可以從西邊經由梅爾菲街道一路往西來到威爾特橋。進入威爾特橋．關口後，先到北邊找巡邏的士兵哈羅德，他會送你「紅耀石第2卷」。跟入口旁的士兵談話，然後進入南邊的關口辦公室找阿斯頓隊長拿通行證。再找入口旁的士兵談話，就可以入關了。



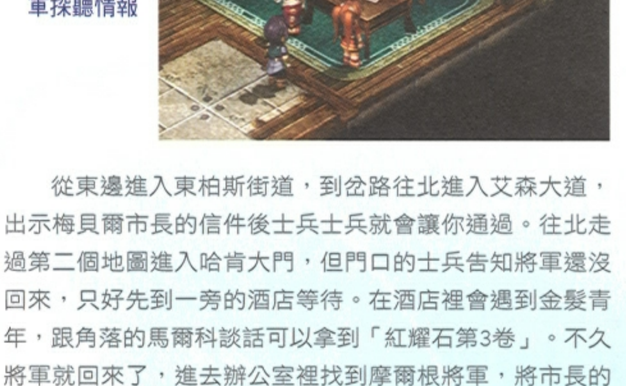
▲來到柏斯先找盧格蘭爺爺報到

來到了東柏斯街道，中途會遇到帝王蠍所領軍的大型魔獸，順手將牠們打掉就可以解決支線任務12。往西進入柏斯市後先到城市東北邊遊擊士協會柏斯支部找盧格蘭老人，將兩人的隸屬支部異動過來，再正式接受柏斯市長的委託，準備一起參與定期船失蹤事件的調查。再找市長之前，可以先在下方的布告欄接獲三個支線任務。柏斯市中央的柏斯超市有販賣各種書籍、藥品與雜貨，但購買防具或武器前不妨往南到南街區的賽恩武器商會比較看看。

整備完成後進入北街區西邊的市長官邸找市長，管家說市長去教會了，於是來到東南角的禮拜堂，可以找到市長的女傭莉拉。但市長卻跑去柏斯超市購物。一行人只好再到正中央的柏斯超市，終於找到正在訓話中的美麗市長梅貝爾。來到餐廳後市長要我們將她的信轉交給摩爾根將軍好方便行事，唯一的條件是大家要隱瞞遊擊士的身分。



◀市長正在教訓柏斯超市的小販



▶跟摩爾根將軍探聽情報

從東邊進入東柏斯街道，到岔路往北進入艾森大道，出示梅貝爾市長的信件後士兵士兵就會讓你通過。往北走過第二個地圖進入哈肯大門，但門口的士兵告知將軍還沒回來，只好先到一旁的酒店等待。在酒店裡會遇到金髮青年，跟角落的馬爾科談話可以拿到「紅耀石第3卷」。不久將軍就回來了，進去辦公室裡找到摩爾根將軍，將市長的信交給他，將軍就會開始分享情報。後來艾絲蒂爾不小心就透露了自己的身分，兩方人馬正在吵的不可開交時，剛才的金髮青年奧利維爾出來調停，他也一起跟大家回去柏斯市。

進入柏斯後，一行人先回協會找盧格蘭老人報告，可以在布告欄接獲三個新的支線任務。接著來到市長官邸上樓向市長報告事件始末，離開官邸後大家決定去找奇爾榭酒館的奈爾打探消息。從他口中得知拉文努村似乎有線索，於是一行人往拉文努村一探究竟。離開前先回協會，又可以接獲16、17兩個支線任務。從東柏斯街道往北進入拉文努山道後會遇見重劍阿加特，進入村裡北邊找到村長，村長會要你去找目擊者魯伊，他就在東南邊的棧橋上。大家聽完魯伊的目擊過程後決定要拉文努村廢坑探查，從北邊進入拉文努山道，到岔路往西進入第二個地圖，再往北就可以進入廢坑。

在廢坑入口調查鎖住的大門，一行人決定回村子找村長拿鑰匙。在村子東邊的墓園找到村長，跟他拿取鑰匙後進入廢坑內。從礦坑入口往西南繞到西北，出了廢坑果然看到被挾持的定期船。立刻與吉爾一群人展開激戰。由於吉爾會丟炸彈，盡量不要讓隊伍裡的成員靠在一起。打敗吉爾後他竟然利用煙霧彈逃跑，大家只好進入定期船內查查看有沒有其他線索。討論的結果出現了以下幾個選項：

- 「為了挑選貨物」（BP+1）
- 「為了把人質轉移到空賊艇上」（BP+1）
- 「為了搶奪導力控制引擎」（BP+1）
- 「為了逃避王國軍的搜索」（BP+2）
- 「因為秘密據點在特殊的地方」（BP+3）

正打算把發現跟摩爾根將軍報告，沒想到一出定期船就被王國軍逮捕。在監獄裡巧遇奧利維爾。隔天所有人都被釋放了，原來梅貝爾市長跑來關說，奧利維爾也一起被釋放，重新加入了隊伍的行列。回柏斯後得知柏斯市的南區發生了搶案，先回遊擊士協會找盧格蘭老人報告領取獎賞。離開協會前，別忘了接支線任務19。



▲想辦法解開廢坑的鎖



▲空賊團果然躲在廢坑裡

支線任務9

送親筆信

委託人：迪拜恩教區長	難易度：低
報酬：800Mira	開始期限：第一章開始後
取得BP：2	結束期限：第二章開始通過古羅尼山頂關所前為止
額外獎賞：無	

任務攻略：

接獲任務後到洛連特禮拜堂找迪拜恩教區長，拿取「教區長的親筆信」。等隊伍一行人來到柏斯後，先到東南方的柏斯禮拜堂，將信件交給豪爾斯教區長，再到遊擊士協會找盧格蘭老人報到即可。

支線任務10

搜尋山道的魔獸



委託人：萊森村長	難易度：中
報酬：1500Mira	開始期限：抵達遊擊士協會柏斯支部後
取得BP：4	結束期限：去酒店找奈爾後
額外獎賞：無	

任務攻略：

從柏斯市北街區西邊進入西柏斯街道，到岔路改往北進入拉文努山道。便可以進入拉文努村，到最北邊的村長家裡找到萊森村長，接受村長請託後往北進入拉文努山道，在第二個岔路出現村長口中的魔獸「命運編造者」。打敗牠後回拉文努村找村長報到完成任務。



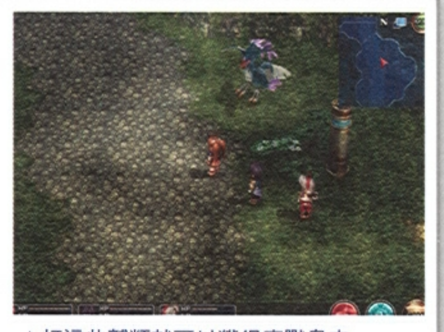
▲村民很怕魔獸破壞收成

支線任務11
收集食材

委託人：格露娜	難易度：低
報酬：800Mira	開始期限：抵達遊擊士協會柏斯支部後
取得BP：3	
額外獎賞：王國煎蛋卷	結束期限：被王國軍釋放後

任務攻略：

格露娜的安特洛絲餐廳就在柏斯市北街區的東北邊（遊擊士協會的右下方）。從柏斯東邊進入東柏斯街道，往北進入艾森大道，可以在此找到HP超高的旋風巨鷲以及一些小鷲，大部分都會掉落魔獸鳥肉。打滿五個魔獸鳥肉後直接進去找廚房裡的格露娜，可以學會新食譜「王國煎蛋卷」。


▲打這些鷲類就可以獲得魔獸鳥肉

支線任務12
東柏斯街道的通緝魔獸

委託人：遊擊士協會	難易度：中
報酬：1000Mira	開始期限：抵達遊擊士協會柏斯支部後
取得BP：4	
額外獎賞：無	結束期限：去酒店找奈爾後

任務攻略：

從柏斯市往東進入東柏斯街道，經過三個地圖後北邊會有一個通往迷霧峽谷的岔路，通緝的帝王蠍就在岔路下面，總共有四隻。這些蠍子的攻擊力與防禦力都可以可怕，只有風系魔法對牠們有效。最好每個角色都配備風系結晶迴路，並擅用雪拉紮德配出風之領域來進行廣範圍攻擊，才有機會打敗牠們。


▶死亡的魔獸會掉落大量耀晶片

支線任務13 ＊必須完成支線任務9才會發生
調查「熊刺草」

委託人：思潘斯老人	難易度：中
報酬：1000Mira	開始期限：從哈肯大門回來後
取得BP：4	結束期限：第二章開始通過古羅尼山頂關所前為止
額外獎賞：無	

任務攻略：

到柏斯超市的藥店找思潘斯，得知熊刺草應該會生長在潮濕的迷霧峽谷。進入東柏斯街道，從第四個地圖往北走進入迷霧峽谷，進去後有兩個地方可此採到熊刺草（請參考地圖）。在此可以順便解支線任務14。採到藥草後拿去柏斯超商給思潘斯完成任務。


▲熊刺草就長在樹木的背面

支線任務14
迷霧峽谷的通緝魔獸

委託人：遊擊士協會	難易度：中
報酬：2000Mira	開始期限：從哈肯大門回來後
取得BP：5	結束期限：在瓦雷利亞湖畔旅店住宿後
額外獎賞：無	

任務攻略：

從迷霧峽谷的一開始的岔路往西北走，繞過一段路後就會看到大型魔獸寒冰至尊以及週遭的四個暴躁氣泡，這四個氣泡有兩個怕火，兩個怕水，而且四個都會自爆，必須用對應的魔法來對付。消滅掉魔獸後往西過橋可以開啟寶箱拿到拳劍。


▲在通緝魔獸旁邊又可以撿到一株熊刺草

支線任務15
西柏斯街道的通緝魔獸

委託人：遊擊士協會 報酬：1200Mira 取得BP：4 額外獎賞：無	難易度：中 開始期限：從哈肯大門回來後 結束期限：被王國軍釋放後

任務攻略：

從柏斯北街往西進入西柏斯街道，再往西來到第三個地圖，魔獸雷震狂魚就在靠近古羅尼山道前。這隻魚HP高達1844，只怕土系魔法，而且會施展傷害全體隊員的地震術，最好有裝備HP2再來攻略。

支線任務16
護衛委託



委託人：哈爾德 報酬：1000Mir（+200） 取得BP：4（+1） 額外獎賞：無	難易度：高 開始期限：去酒店找奈爾後 結束期限：被王國軍釋放後

任務攻略：

到柏斯北街區西北邊的富萊登飯店一樓找哈爾德，約好在柏斯市西口會合後往西出發，經過西柏斯街道進入古羅尼山道。中途戰鬥過程中要小心保護哈爾德。往西走到一座橋上會被埋伏的魔獸猿羊攻擊，這時會出現選項。

「正面突破！」（BP+1）
「保護後方！」

分別打敗前後的魔獸後繼續往西前進，靠近出口南方的寶箱是四隻呼嘯母獸。打敗牠們後有機會得到大量HP2以及珍珠耳環。往西進入關所就可以完成任務。



▲橋上被敵人前後包夾的我方

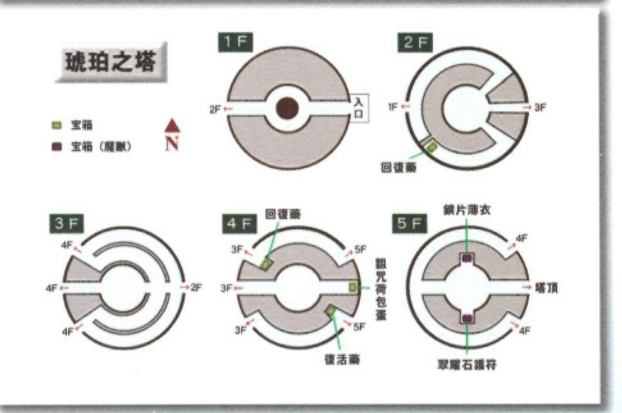
支線任務17
安塞爾新道的通緝魔獸

委託人：遊擊士協會 報酬：1500Mira 取得BP：5 額外獎賞：無	難易度：中 開始期限：去酒店找奈爾後 結束期限：必需打敗魔獸才能抵達瓦雷利亞湖畔

任務攻略：

從柏斯南街區往南就可以進入安塞爾新道，走到第二個地圖，通緝的魔獸就在南邊岔路下靠近瓦雷利亞湖畔的地方，總共有六隻怕火的龍涎香龜，對於物理攻擊有很高的防禦力，只能用火系魔法來對付牠們。打敗牠們後回協會報到。

支線任務18 ＊隱藏
琥珀之塔的可疑人物



委託人：亞魯瓦教授 報酬：2000Mira 取得BP：4 額外獎賞：無	難易度：低 開始期限：和摩根將軍見面後 結束期限：被王國軍釋放後

任務攻略：

這個隱藏任務不是在遊擊士協會接，而是要進入琥珀之塔才會產生。可以跟支線任務17完成。從安塞爾新道的第二張地圖岔路往西可以進入琥珀之塔，一路打到5F會找到被怪獸包圍的亞魯瓦教授，在中央北邊箱子裡打倒魔獸岩溶捕獵手後會拿到大量的碎片與鎖片薄衣，南邊寶箱則是翠耀石護符。將教授帶出塔外後便可完成任務。



▲這位倒楣的學者又被我們遇上

主線任務8

南街區的強盜事件



委託人：梅貝爾市長	報酬：8000Mira 取得BP：10	額外獎賞：無 難易度：緊急請求

任務攻略：

在進入南區前先到柏斯商店裡的書報攤買「利貝爾通訊第3號」，然後來南區的工房，在二樓會遇見奈爾與桃樂絲。四處訪查一些民家後就會遇見王國軍上校理查。打過招呼後到中央偏左的民宅裡找到塞西爾婆婆，談到一半庫瓦諾爺爺回來，從他口中得知柏斯南方的瓦雷利亞湖畔的旅館附近有盜賊的動靜，於是一行人整備完成後就往瓦雷利亞湖出發。別忘了先到柏斯超市書報攤跟一旁的理布羅拿「紅耀石第4卷」，否則以後就拿不到了。

經過安塞爾新道來到瓦雷利亞湖畔（可以順道解支線任務17與18），進入川蟬亭旅店後與吧台後方的雷納德對話，到西岸的棧橋上找到羅伊德，再回旅店櫃檯與索菲娜對話，選擇租房子。之後讓艾絲蒂爾靠近棧橋進行調查，跟櫃台的索菲娜拿一根釣竿，再回去棧橋釣魚，無論選擇哪一個方向都可以釣到東西。假如選擇不再釣了就會回到劇情。回到陽台幫約書亞拿取陽傘下的書「實錄·百日戰役」，然後到西邊的棧橋找約書亞。兩人聊完心事後回旅店（那本書要不要留都無所謂）。



▲四處調查搶案的線索



▲在湖邊可以釣到不少魚來當食材

到了半夜，留下酒醉的奧利維爾，一行人先到西邊的棧橋，再到旅店二樓陽台，果然看到吉爾與喬絲特從門口進來，一路追到西邊的棧橋，我方決定先找出飛空艇斷他們後路，便離開川蟬亭到街道尋找，果然在琥珀之塔前面找到了飛空艇。這時奧利維爾趕過來加入了我們，建議大家躲到飛空艇裡，跟著吉爾兄妹回到空賊團的大本營－空賊要塞。

打敗最後走的空賊後下樓梯就是基地的B1F，往後攻略的過程如果要補充EP可以回到飛空艇來休息。往西北走在角落的房間裡可以拿到毒蠍鞭，西邊的房間裡則會有EP填充劑。繼續在西南方角落房間裡有寶石戒指（解支線任務19的必要物品）。在南方走廊的空賊寢室，選擇「闖進去」與空賊來一場大戰。戰勝後在雪拉的嚴刑逼供下我方得知人質囚禁在下一層，離開房間後繞到東邊走廊下樓梯。

來到B2F後往西走，在南邊的房間有「斯托雷加R」。西北邊有兩個房間分別有狩獵槍與導力吸塵器，其中吸塵器上可以找到「黑色筆記本」，這是引發本章最後一個支線任務的關鍵物品。繞到東南方關上的房間，闖進去的話又是一場大戰，打敗空賊後救出後方房間被囚禁的人質。

往西走下B3F，衝進首領多倫的房間進行頭目戰。首先用魔法轟掉吉爾，接著用S戰技先幹掉擅長施展魔法的喬絲特，最後再集中火力攻打多倫。解決三人後再次被吉爾用煙霧彈逃脫，一行人從南邊樓梯下去，選擇「推岩壁」可以推出一道暗門。沿著剛剛過來的路回去會遇到許多擋路的空賊，在回到最上層之前，別忘了把雪拉與奧利維爾身上的裝備或結晶迴路全部拔下，因為等一下就要跟他們說再見了。

來到最上層發現理查上校與摩爾根將軍已經派人將空賊首領帶走。回柏斯後向盧格蘭報告，接受市長的表揚並取得正遊擊士資格的推薦信。這時收到了父親的信件與包裹，包裹裡是一個黑色的導力器。兩人決定繼續四處旅遊修煉，並探聽父親的下落。於是兩人送雪拉與奧利維爾上飛機結束本章。

支線任務19
被盜的戒指

委託人：拉娜	難易度：低
報酬：2000Mira	開始期限：被王國軍釋放後
取得BP：3	結束期限：第二章開始通過古羅尼山頂關所前為止
額外獎賞：無	

任務攻略：

到柏斯南街區最東邊的房子裡找拉娜小姐接受委託尋找戒指，在攻略空賊要塞時可以於B1F西南方的房間內找到寶石戒指，回到柏斯後將戒指交給拉納小姐完成任務。



▲在空賊要塞裡可以找到寶石戒指

支線任務20 ＊隱藏
黑色筆記本

委託人：－	難易度：－
報酬：2000Mira	開始期限：攻略完空賊要塞後
取得BP：5	結束期限：第二章開始通過古羅尼山頂關所後
額外獎賞：無	

任務攻略：

第二章一開始先不要急著啟程，從東柏斯街道往北進入哈肯大門，到將軍辦公室底下的牢房，與王國軍憲兵對話，把在空賊要塞裡找到的黑色筆記本給憲兵，便可以讓尼岡德認罪。回去找盧格蘭領取獎金。



▲黑色筆記本讓尼岡德俯首認罪

第二章 白花戀曲

主線任務9
古羅尼山頂的魔獸





委託人：王國軍	取得BP：2	難易度：緊急請求
報酬：2000Mira	額外獎賞：無	

任務攻略：

兩人決定走路前往盧安進行修煉，離開前別忘了先解決支線任務19與20，並到柏斯超市的書報攤購買利貝爾通訊第4號。整備完成後從柏斯市西邊出發，經由西柏斯街道一直走到山頂關所為止。跟門口的士兵打招呼後進去找塞爾斯特隊長。用過晚餐後兩人又遇到阿加特，這時關口突然被狼群包圍，三人立刻去另一頭協助被攻擊的守軍擊退狼群。

隔天起床後與櫃檯的士兵談話，假如選擇「辦理通行手續」就無法再回柏斯了。進入瑪諾利亞間道轉往南，在中段的寶箱會出現魔獸怕水的魔獸鬼火草，解決後可以拿到百合項鍊。進入第二個地圖後來到分岔口，可以考慮先到西南方的巴倫諾燈塔解決支線任務21。

往東南進入瑪諾利亞村後，到白之木蓮亭與廚師雷克斯對話，購買「特製午餐便當」後走出門外，會撞到一個女學生。之後兩人把便當帶到村子南邊的風車陽台用餐。正要出發時艾絲蒂爾的準遊擊士勳章被一個撞到她的小孩偷走，一路問到村子東邊的花攤，得知那小孩是馬西亞孤兒院裡的孤兒。於是兩人在雜貨店稍事補給後，從村子東邊出口進入梅威海道，走到岔路往北進入瑪西亞孤兒院。

孤兒院裡的克拉姆本來還不承認有偷徽章，後來才被特蕾莎老師逼供出來。克蘿賽願意帶兩人到盧安市，三人享用過茶店後便往盧安市出發。由於克蘿賽自己會使用治療術，這個NPC會好帶很多。在下一個地圖的中段岩縫中可以救到被魔獸圍攻的吉米（可以在支線任務27中+BP），開啟他一旁的寶箱，打敗裡面的六隻鬼火草（小心他們的混亂魔法），會得到「紅耀石護符」。繼續進入東南方的第三個地圖，沙灘上第一個魔獸寶箱可以取得「戰鬥服」。往南中途會遇到擋路的通緝魔獸卷尾蟾蜍，消滅他可以完成支線任務22。經過岔路往南終於來到盧安市。

先到歐尼爾免稅店購買利貝爾通訊第4卷（假如之前沒有買的話），然後到遊擊士協會的盧安分部找卡露娜，但負責人嘉恩正在開會，三人只好先到城內到處逛逛。往南走到大橋來到最南邊的倉庫，離開時果然被不良少年包圍，還好戴爾蒙市長過來解圍。回北街區的協會找到嘉恩辦理轉籍程序，看完大橋後一起回旅店休息。克蘿賽邀請兩人一起參加下週末的學園祭。回房間休息時突然來了一個王室貴族杜南公爵，硬把兩人趕了出去，幸好記者奈爾願意收留他們。當卻孤兒院卻失火。隔天兩人來到協會，



▲被克拉姆偷走遊擊士徽章



▲在峽谷救出被襲擊的吉米

支線任務21　＊隱藏

掃蕩燈塔的魔獸

委託人：佛古特老人	難易度：－
報酬：1500Mira	開始期限：離開古羅尼山頂關口後
取得BP：4	結束期限：幫忙學園祭任務結束前
額外獎賞：無	

任務攻略：

跟巴倫諾燈塔的佛古特老人談話，得知燈塔裡有一堆魔獸，選「是」便可以進入燈塔內。塔內有四隊鮮紅狂鯊，速度快、攻擊力高且會掉落大量的耀石碎片。從一樓慢慢往上清，殺光所有的魔獸就會出現任務完成訊息。回門口跟佛古特報告，再回遊擊士協會領賞。



▲從該岔路往左下可以進燈塔

支線任務22

梅威海道的通緝魔獸

委託人：遊擊士協會	難易度：中
報酬：1500Mira	開始期限：離開古羅尼山頂關口後
取得BP：4	結束期限：一定得打過魔獸才能抵達盧安
額外獎賞：無	

任務攻略：

在離開瑪諾利亞村後往東經過兩個地圖，再第三個地圖中段會遇到擋路的魔獸卷尾蟾蜍，打敗牠才能進入盧安市，記得到遊擊士分部的布告欄接獲任務並報告。


▶魔獸會擋在這個出入口

主線任務10
瑪西亞孤兒院火災調查

委託人：遊擊士協會	取得BP：5（+4）	難易度：緊急請求
報酬：3000Mira	額外獎賞：無	

任務攻略：

離開協會前可以先接獲三個支線任務，可以考慮先把它們處理掉。回到瑪西亞孤兒院，還好沒有任何人受傷。四處調查過後，在孤兒院門口的起火處出現了三個選項：

> 「被捲進森林火災中了」（BP+1）
> 「有人放火」（BP+2）
> 「是照明工具的過熱引起的事故」

離開前克蘿賽會加入我們，到瑪諾利亞村的白之木蓮亭二樓探望院長與孩子們。不久後市長也過來探望，從秘書口中得知港口倉庫那群不良地痞流氓似乎有很重的嫌疑。出門後發現克拉姆跑去找人報仇，出現了以下可能的對象：

> 「縱火燒孤兒院的犯人」（BP+1）
> 「戴爾蒙市長和秘書」
> 「聚在倉庫區的那些人」（BP+2）

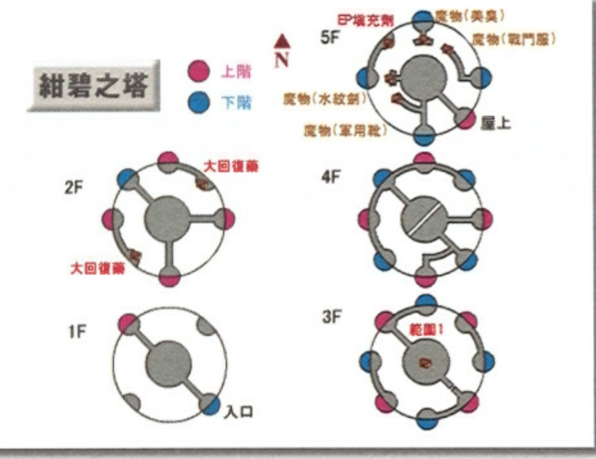
一行人馬上趕到盧安去阻止克拉姆。 沒想到盧安的大橋已經拉上，趕緊到旅館地下室出去的碼頭搭船，來到南街區後開門進倉庫，與匪徒們展開激戰。記得先用S戰技或魔法幹掉迪恩、洛克與雷斯三個頭目，否則他們會復活戰鬥不能的匪徒。打敗渡鴉幫成員後阿加特會出現，狠狠教訓他們一頓，之後老師也趕了過來帶走孩子。

回協會後阿加特也趕過來，看來這些成員並沒有嫌疑。往後縱火事件就由阿加特來調查，我方便完成了這項任務。這時克蘿賽正式邀請兩人參加王立學園的學園祭。離開協會前可以在告示板接獲五個新的支線任務。這五個任務的期限都很短，最好能在去學園祭之前把它們都解決掉。



▲半夜孤兒院竟然遭人放火

支線任務23
阿伊納街道的通緝魔獸





委託人：遊擊士協會	難易度：中
報酬：1500Mira	開始期限：瑪西亞孤兒院失火後
取得BP：4	結束期限：前往王立學園之前
額外獎賞：無	

任務攻略：

從盧安南街區往南進入阿伊納街道，北邊的寶箱會有「死之刃2」，來到第二張地圖後在岔路往西進入下一個地圖，通緝的魔獸就在紺碧之塔的下方，總共有五隻盔甲巨蟹，牠們對物理攻擊完全免疫，還會反彈我方的攻擊，要小心我方的魔法被封住。使用大範圍的各種魔法就可以一次解決掉這些魔獸。打倒他們後可以獲得「試‧零式導力槍」，這是解決支線任務24的必要物品。


▲這些盔甲巨蟹對物理攻擊完全免疫

支線任務24
搜尋試作品

委託人：加魯諾 報酬：1000Mira 取得BP：3	額外獎賞：結晶迴路攻擊2 難易度：中 開始期限：瑪西亞孤兒院失火後 結束期限：前往王立學園之前

任務攻略：

解決完支線任務23後回去盧安市北街區北邊的喬安武器商會，將取得的「試· 零式導力槍」交給加魯諾即可完成任務。



▲將「試· 零式導力槍」交給武器商會

支線任務25
倉庫的鑰匙

委託人：哈克 報酬：1000Mira 取得BP：2 額外獎賞：無	難易度：中 開始期限：瑪西亞孤兒院失火後 結束期限：前往王立學園之前

任務攻略：

來到盧安市南街區，到西邊的碼頭找到藍髮藍鬍子的哈古先生，跟他談話後進入一旁的亞克羅薩酒吧，調查二樓的釣竿，出酒吧往南過橋，從鎖上的倉庫西邊下階梯，沿著岸邊往東北過橋，走到酒吧東邊的橋上調查，再到酒吧跟一樓老闆借釣竿，回到橋上用釣竿把鑰匙釣上來，交還給哈克完成任務。臨走前記得歸還釣魚竿。



▲在水中發現閃亮的鑰匙

支線任務26
運送維修工具箱

委託人：索姆茲 報酬：1000Mira 取得BP：4 額外獎賞：工作安全帽、鬥魂紮頭巾	難易度：中 開始期限：完成瑪西亞孤兒院火災調查任務後 結束期限：前往王立學園之前

任務攻略：

這個任務可以跟支線任務27與28一起進行。先到盧安市北街區的格拉納特工房找索姆茲拿維修工具箱，順便可以到對面的拉旺塔爾賭場跟老闆普萊米奧談話，他會請你順便把酒帶過去。最後到瑪諾利亞村的菲奧拉雜貨店買辣鯷魚，將所有的東西帶給巴倫諾燈塔的索姆茲完成任務。假如你有多帶酒和魚過去，索姆茲會額外送你工作安全帽與鬥魂紮頭巾。



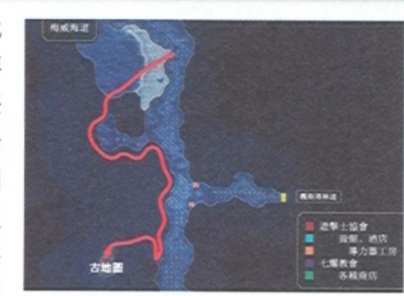
▲把葡萄酒一起送給索姆茲

支線任務27
調查古地圖

委託人：吉米 報酬：1000Mira（+1000） 取得BP：3（+2） 額外獎賞：骷髏刀	難易度：中 開始期限：完成瑪西亞孤兒院火災調查任務後 結束期限：前往王立學園之前

任務攻略：

到盧安市北街區東邊的禮拜堂找吉米取得任務內容，他會希望我們幫他找到寶藏。假如你之前剛進入梅威海道時有在峽谷裡救出吉米，不但賞金會加倍，BP值還可以額外加2點。寶藏就在從盧安往北進入梅威海道的地圖，沿著北邊沙灘往下會有隱藏的海岸線，繞到最南邊調查木桶可以撿到「骷髏刀」和「古海圖的殘片」。找到寶物後拿回去給吉米，他只會拿走藏寶圖，留下骷髏刀當謝禮。



▲古地圖的取得方式

支線任務28

護送上山的叔父

委託人：阿梅莉雅	難易度：中
報酬：1500Mira	開始期限：完成瑪西亞孤兒院火災調查任務後
取得BP：5	
額外獎賞：無	結束期限：前往王立學園之前

任務攻略：

回到瑪諾利亞村，跟村子北邊的阿梅莉雅談話，結果他叔父竟然已經出發了，立刻往北經由瑪諾利亞間道進入古羅尼山道，果然在中途找到被怪物圍攻的奧維德，小心這些暴躁氣泡R的自爆攻擊。帶著奧維德回瑪諾利亞村就可以完成任務。



▲從魔獸口中救出奧維德

支線任務29　＊必須先完成支線任務25

燭臺失竊事件

委託人：基爾巴特秘書	難易度：中
報酬：5000Mira	開始期限：完成瑪西亞孤兒院火災調查任務後
取得BP：7	
額外獎賞：無	結束期限：前往王立學園之前

任務攻略：

從盧安市南街區往東進入市長官邸，在一樓跟秘書接完任務後陸續到以下的地方調查

第一個地點是在北街區西南方的燈塔下（靠西那一面）。

第二個地點在拉旺塔爾賭場二樓角落的俄羅斯輪盤上。

第三個地點在北街區東邊機場中央的運輸車上。

第四個地點是南街區西北邊的起重機。

最後到起重機旁詢問哈古先生，他會帶著大家去拿木桶。看來剛剛扮演主任的就是怪盜B。將燭臺從木桶取出後送回去給市長完成任務。



▲提示就在燈塔的背面

支線任務30

說服旅行者

委託人：哈恩隊長	難易度：中
報酬：1000Mira	開始期限：完成瑪西亞孤兒院火災調查任務後
取得BP：3（+2）	
額外獎賞：無	結束期限：前往王立學園之前

任務攻略：

從盧安南街區往南經過阿伊納街道，經過岔路往南進入艾爾·雷登關所。走上樓詢問哈恩隊長，回答「是」才知道吵鬧的是杜南公爵，艾絲蒂爾只好硬著頭皮去交涉。若陸續選擇「大人，我來恭迎您的大駕。」→任一個選項皆可→「啊！在這樣簡陋的地方」→「啊，大人的腳下是‧‧‧‧‧‧」，就可以額外加兩點BP值。除此之外的選擇只能拿到一般的獎勵點數。



▲選對選項才能獲得額外的獎勵

主線任務11
幫助學園祭進行

委託人：王立學園學生會	額外獎賞：無
報酬：3000Mira（+2000）	難易度：直接委託
取得BP：5（+5）	

任務攻略：

由盧安市往北經由梅威海道往東進入薇斯塔林道，繼續往東就可以來到傑尼絲王立學園。先進入東邊的主樓，校長室就在右手邊。進去跟校長報告後到學園東南方的社團大樓二樓找學生會長喬兒，三人穿好戲服後立刻到舞台排演。時光飛逝，快樂的學園生活終於到了尾聲。在學園祭的前一天，大家決定晚上一起聚餐，於是艾絲蒂爾與克蘿賽先到校長室找喬兒，找到後先不要急著去與約書亞等人會合，底下有三個小任務可以增加積分。



▲約書亞扮成女裝進行排演

任務一 幫忙裝飾校園

到主樓前找工友巴克斯，他會要你幫他留意有沒有忘了佈置的地方。在學園裡繞一繞，找出以下三個沒佈置好的場景：

◆一、主樓通往社團大樓的走廊東側沒掛旗子，找到後記得點一下驚嘆號。

◆二、西南方的男生宿舍門前沒掛彩旗。

◆三、學校東北方禮堂西面大門的右邊沒掛彩旗。

三處都裝潢好後便可以完成任務，在學園祭任務完成後可多獲得500Mira與1點BP值。



▲在走廊另一邊沒有掛旗子

任務二 收集研究資料

到社團大樓2樓找羅基克，他會請你幫他找「盧安經濟史」三本書，分別位於：

◆一、社團大樓2樓的男子便衣間內。

◆二、主樓一樓職員室桌上。

◆三、男子宿舍一樓右邊房間桌上。

三本書都拿到手後回去找羅基克完成任務，在學園祭任務完成後可多獲得500Mira與1點BP值。

任務三 剿滅舊校舍的魔獸

到男生宿舍一樓找到亞吉魯，得知舊校舍裡有魔物，於是兩人從學園東南方進入舊校舍，遇到倉皇逃出的米克，兩人決定進去剿滅魔物。這裡的魔物狂暴蜘蛛動作快速，攻擊力高，而且很會放毒，最好戴著可以防毒的銀耳環。殺死裡面所有魔獸後便可完成任務。在學園祭任務完成後可多獲得1000Mira與3點BP值。

以上三個任務都完成後就可以到社團大樓找約書亞點菜。迎接隔日學園祭的到來。

第二天學園祭正式開始，三人四處在校園裡閒逛。逛的差不多後到社團大樓找亞魯瓦教授，帶教授去參觀社會學教室，下一樓時就會看到特蕾莎院長和小朋友們。不久約書亞去追一個銀髮男子，在吉克的帶領下兩人來到了舊校舍跟約書亞會合。於是三人一起回禮堂準備「白花戀曲」的公演。


▲利用配對占卜機可以得到有趣的結果

完美的公演結束後，校長帶來了好消息，原來學校將募集到100萬米拉都捐給孤兒院，作為重建的基金。三人離開學校後獲得通報，老師和孩子們竟然在回程被襲擊，重建基金也被搶走了，三人立刻往北趕去瑪諾利亞，途中又遇到被通緝的魔獸。打贏後建議先回盧安整補，向協會報告任務，找旅店旁邊坐上橋上的瑪奇爾達取得「紅耀石第5卷」，以及到歐尼爾免稅店買利貝爾通訊第5號。否則等一下一進村就不能再回去了。

主線任務12

特蕾莎老師被襲事件

委託人：遊擊士協會 報酬：10000Mira	取得BP：10 額外獎賞：無	難易度：緊急請求

任務攻略：

來到瑪諾利亞村的白之木蓮亭二樓探望老師，阿加特也加入了我們。跟著吉克前往巴倫諾燈塔，一進入塔內就與被催眠的渡鴉幫成員展開激戰，這些敵人突然變的很強，頭目級的甚至會一擊必殺，同樣記得先打頭目以免他幫手下復活。幹掉前三層的頭目，即將衝上第五層時聽到了市長秘書的陰謀。兩方立刻展開激戰。這些黑衣人攻擊力十分可怕，一定要使用魔法配合S戰技才有勝算。打敗黑衣人後他們利用人質逃掉，選項選擇「真、真是亂來的傢伙‧‧‧‧‧‧」，三人取回捐款，把渡鴉幫成員囚禁起來，回盧安的遊擊士協會找嘉恩。嘉恩建議三人去找市長拖延時間，直到王國軍趕來為止。

到南街區往東進入市長官邸，記得先將CP值集滿。在二樓跟市長質詢時，出現了三個選項，選擇「戴爾蒙市長」。儘管市長極力否認，但後來到場的奈爾舉出了更多的證據，惱羞成怒的市長放出了兩隻魔獸攻擊我方，其中方果只怕物理攻擊，布朗哥只怕魔法攻擊。記得先用克蘿賽的S戰技將所有人的防禦力+50%，然後集中火力陸續將牠們解決掉。之後艾絲蒂爾身上的黑色導力器解除了市長的時間遲緩導力，一行人追到外海，幸好尤莉亞中尉帶著王室親衛隊的飛空艇「埃爾賽尤號」前來支援，將市長繩之以法。回協會拿取嘉恩給的推薦書進入下一章。

支線任務31

梅威海道的通緝魔獸2

委託人：遊擊士協會 報酬：2000Mira 取得BP：5 額外獎賞：無	難易度：中 開始期限：從學園祭出來後 結束期限：進入瑪諾利亞村前一定會完成

任務攻略：

學園祭結束後得知老師被襲擊，從梅威海道要前往瑪諾利亞村前會再度出現。這群魔獸可不像第一次那麼好對付了，一定要善用屬性相剋的廣範圍魔法才有機會獲勝。打贏後可以回協會領賞。



◀第二次遭遇梅威海道的通緝魔獸



第三章 黑色導力器

主線任務13

調查黑色導力器





委託人：— 報酬：—	取得BP：— 額外獎賞：無	難易度：直接委託

任務攻略：

克蘿賽想要送兩位主角到艾爾· 雷登關卡。先不要急著出發，回王立學園調查社團大樓二樓的資料室可以跟帕布林取得「紅耀石第6卷」。往南走過阿伊納街道，有空的話不妨去紺碧之塔拿寶箱，裡面有相當不錯的防具。進關口之前先將克蘿賽身上的裝備與水晶迴路卸掉，因為她馬上就要離開了。到櫃檯辦理通關手續，不用花錢在房間休息，因為等一下就會有休息點。到樓上的與克蘿賽告別，進入卡魯迪亞隧道。

這個隧道裡面有不少寶箱，往東進入蔡斯前會遇到緹妲小妹妹，跟著她追過去，將她從魔獸的魔掌中救出後三人一起回蔡斯。緹妲離開後兩人先到南邊的市街區，找到遊擊士協會蔡斯分部的霧香，扮好轉屬手續後她會給你一封介紹信。

到布告欄接獲兩個支線任務，出協會進行裝備升級，別忘了去貝爾雜貨店買利貝爾通訊第6號，然後帶著介紹信回北邊的中央工房找櫃檯小姐海潔兒，將介紹信交給她，坐左邊的電梯或走右邊的樓梯到二樓找瑪多克工房長，將黑色導力器給他過目，原來便條中提到的R博士就是拉塞爾博士，而剛剛認識的緹妲則是博士的孫女。先不要急著去找博士，到二樓一旁的資料室，可以連續解開四個支線任務。



▲協助緹妲更換燈泡

博士的工房位於蔡斯市西南角，進入實驗室後上樓找到博士。先幫博士作實驗，等結束後請博士測試黑色導力器，沒想到導力器竟然吸走了全市所有的電力，只好先終止實驗。隔天先去找霧香報告，然後到中央工房三樓工作室找博士，博士決定用內燃機來切開導力器，於是兩人到五樓演算室，使用電腦後選擇「中央工房關聯」→「關連資訊檢索」→「內燃機」「汽油」「運輸車」，就可以得知相關物品的所在。

首先到蔡斯市工房區東邊的機場找售票員吉拉爾，會遇到剛回來的格斯塔夫維修長，上船找到維修長後取得內燃機。接著到中央工房地下室找菲，可以拿到一桶汽油。將這兩樣物品拿去三樓工作室給博士開始進行切割。正作業到一半時突然工房長來告知，亞爾摩溫泉的幫浦需要修理，於是兩人決定護送緹妲前往，讓博士專心做研究。

支線任務32
募集臨時圖書館員

委託人：康絲坦茨 報酬：250Mira 取得BP：3 額外獎賞：新菜色「攜帶型濃魚湯」	難易度：低 開始期限：第三章進入蔡斯市後開始 開始期限：結束期限：進入終章之前

任務攻略：

到蔡斯中央工房二樓的資料室找康絲坦茨，她會請你先去找三本書。在3F設計室的梯子可以找到結晶光學論集，4F醫務室的病床旁可以找到貓語日常會話入門，實驗室的實驗桌上則可找到明日料理，閱讀這本料理可以學到新菜色「攜帶型濃魚湯」（忘了閱讀也沒關係，日後回資料室調查書架就可以找到這本書來閱讀）。將這三本書拿去二樓資料室給康絲坦茨，便可接獲以下的任務。

支線任務33
臨時圖書館員的加班

委託人：康絲坦茨 報酬：500Mira 取得BP：3 額外獎賞：無	難易度：中 開始期限：完成支線任務32後 結束期限：進入終章之前（最好進雷斯頓要塞之前就完成）

任務攻略：

接下來我們要找的書是「艾爾貝啄木鳥的生態」，這本書在亞摩爾村，必須要解決主線任務14後才能取得。進入村子東南角的紅葉亭，從後門出去後沿著走廊進入庭院，鑽入通往溫泉的走廊下，繞到石燈籠後方調查，可以發現一個油紙包，裡面就是那本書。拿回去給中央工房二樓資料室的康絲坦茨，可接獲下一個任務。



▲書就藏在石燈後面

支線任務34
續‧ 臨時圖書館員的加班

委託人：康絲坦茨	難易度：中
報酬：1000Mira	開始期限：完成支線任務33後
取得BP：4	結束期限：進入終章之前（最好進雷斯頓要塞之前就完成）
額外獎賞：無	

任務攻略：

這次要找的書是「哈茨少年冒險記‧下」，從蔡斯市往南進入托蘭特平原道，再往東進入沃爾費要塞方向，在往紅蓮之塔那章地圖的東北方有一個沒有標記的出口，從那兒出去進入另一張地圖會來到一個小區域，東北邊就會看到被四顆石頭包圍的石柱，調查中間的石柱就可以獲得這本書，拿回去給中央工房二樓資料室的康絲坦茨，可接獲下一個任務。



▲書藏在中間的石柱上

支線任務35
再續‧ 臨時圖書館員的加班

委託人：康絲坦茨	額外獎賞：結晶迴路「妨害3」
報酬：2000Mira	開始期限：完成支線任務34後
取得BP：4	結束期限：進入終章之前（最好進雷斯頓要塞之前就完成）
難易度：中	

任務攻略：

最後一本書是「31棵絲柏樹」，從蔡斯東邊經由利塔街道走進聖海姆門，進入關卡後上二樓，繞過一大圈上三樓，在樓梯間調查酒桶就可以獲得。還可以拿到結晶迴路「妨害3」。把書拿回去給中央工房二樓資料室的康絲坦茨，可以完成所有的圖書館員任務。

支線任務36
托蘭特平原道的通緝魔獸

委託人：遊擊士協會	難易度：中
報酬：1500Mira	開始期限：第三章進入蔡斯市後
取得BP：4	結束期限：緹姐開始修理幫浦前
額外獎賞：無	

任務攻略：

從蔡斯市往南進入托蘭特平原道，再往東邊的沃爾費要塞方向進入另一個地圖（有岔路前往紅蓮之塔那個地圖），延著道路走到岔路附近就可以遇到魔獸。

主線任務14
修理亞爾摩溫泉的幫浦



委託人：蔡斯中央工房	取得BP：5	難易度：直接委託
報酬：3000Mira	額外獎賞：無	

任務攻略：

出發前可以先到協會接五個新的支線任務，包括支線任務36、38、39、43都必須在進入亞爾摩村之前完成，否則就會過期。從蔡斯市南方的托蘭特平原道往南，進入第二個地圖，在西南方的寶箱裡打敗一堆猿羊可以獲得命中3，戰鬥時小心猿羊的催眠效果。往東進入亞爾摩溫泉，在溫泉旁可以先進行支線任務33。

到東南方的紅葉亭找麻緒婆婆拿幫浦小屋的鑰匙，到村子北邊打開幫浦小屋的門，留下緹姐修理，兩人就先回紅葉亭等待。不久村人會委託兩人到平原援救遊盪的客人，出村口後在托蘭特平原的西北邊遇到被狼群圍攻的桃樂絲。這場戰鬥一定要不斷使用防護與補血魔法保護桃樂絲，並使用戰技挑撥吸引敵人的攻擊，否則桃樂絲只要被咬個兩下就掛了。



▲救出被狼群圍攻的桃樂絲

救到桃樂絲後回亞爾摩村，緹妲已經修好了溫泉幫浦，到幫浦小屋接緹妲，回旅館找麻緒婆婆報告，把行李放到二樓房間，再從一樓後門出去泡溫泉。隔天三人便準備回到蔡斯市。離開前桃樂絲會趕過來，回程的路上會遇到陣· 瓦賽克。

支線任務37
測試新產品

委託人：蒂亞利	開始期限：尋找石油和內燃機後開始
報酬：2000Mira	結束期限：完成第三章通過沃爾費要塞之前
取得BP：4（+2）	
額外獎賞：斯托雷加β	
難易度：低	

任務攻略：

前往蔡斯市北邊的中央工房，到四樓實驗室找蒂亞利，他會給艾絲蒂爾一雙測試用的斯托雷加α，你必須讓艾絲蒂爾裝備這雙鞋跑過亞爾摩溫泉、沃爾費要塞、聖海姆門、艾爾· 雷登、雷斯頓要塞這五個地方其中三個，就可以回來找蒂亞利完成任務並獲得「斯托雷加β」。假如你可以跑超過四個地方，完成任務時還會多獲得2點BP值。



▲蒂亞利會送你新鞋子表示感謝

支線任務38
尋找運輸車

委託人：遊擊士協會	難易度：低
報酬：1000Mira	開始期限：完成調查黑色導力器任務後
取得BP：4	結束期限：緹妲開始修理幫浦前
額外獎賞：無	

任務攻略：

從蔡斯市往南進入托蘭特平原道，再往東邊的沃爾費要塞方向進入另一個地圖（有岔路前往紅蓮之塔那個地圖），延著道路走到西南邊就會看到運輸車。與布魯諾談話後出現一堆魔獸裝甲兔，牠們最怕魔法攻擊，打發牠們後可以接獲下一個隱藏任務。



▲打退攻擊運輸車的魔獸

支線任務39 ＊必須先完成支線任務38
修理運輸車

委託人：布魯諾	難易度：—
報酬：1500Mira	開始期限：完成支線任務38
取得BP：5	結束期限：緹妲開始修理幫浦前
額外獎賞：無	

任務攻略：

告別布魯諾後回到蔡斯的中央工房，到三樓的設計室找到普羅梅笛，但現在零件卻不是他在管。只好去五樓的演算室始用電腦來調查，得知運輸車的保管地點在地下工廠搬入口。立刻跑到中央工房的地下工廠的卡魯迪亞隧道入口處找到魯迪，拿到「驅動用導力器」，再將導力器交給托蘭特平原道的運輸車的所在地，就可以完成任務。



◀到地下工廠入口拿導力器

支線任務40
尋找新奇食材

委託人：貝恩	難易度：低
報酬：1000Mira	開始期限：完成調查黑色導力器任務後
取得BP：3	
額外獎賞：苦蕃茄三明治	結束期限：進入終章後消失

任務攻略：

來到中央工房四樓的實驗室，到角落的溫室摘取苦番茄（開門出去再進來又可以再來一次，多拿幾個可以留下來做食材），將番茄拿到蔡斯市市街區的福格爾酒店找老闆貝恩，直接選「把食材拿來」選項，就可以獲得苦蕃茄三明治。



▲溫室裡的苦蕃茄就是新食材

支線任務41
禁煙強化週

委託人：醫務室· 米妮亞姆	難易度：中
報酬：2000Mira	開始期限：完成調查黑色導力器任務後
取得BP：4	
額外獎賞：無	結束期限：進入終章後消失

任務攻略：

前往蔡斯市北邊的中央工房，到四樓醫務室找米妮亞姆醫生，總共有兩個嫌疑犯，分別為五樓演算室的特萊斯主任和一樓的雨果。而香煙被偷那天貓有目擊到嫌疑犯。於是先買新鮮牛奶過來餵貓，牠就會跟在隊伍後面走，帶著貓去找五樓演算室找特萊斯主任與一樓大廳旁的雨果，詢問煙草的事情，但兩人似乎都沒有嫌疑，只好在工房四處繞。結果貓咪似乎對二樓的工房長辦公室有反應，進去後先跟工房長對話，並在鎖上房間前方的桌子拿鑰匙開門進去，果然在書桌上找到香菸，回去找醫生完成任務。



▲在工房長的房間搜到香菸

支線任務42
利塔街道的通緝魔獸

委託人：遊擊士協會	難易度：中
報酬：2000Mira	開始期限：完成調查黑色導力器任務後
取得BP：5	
額外獎賞：無	結束期限：看到桃樂絲照片後

任務攻略：

魔獸位於利塔街道通往雷斯頓要塞的岔路上，最好一接到就去解，否則後來一連串的劇情，就算期限未到，你也從此不能再出城了。

支線任務43
復活的愛之使者

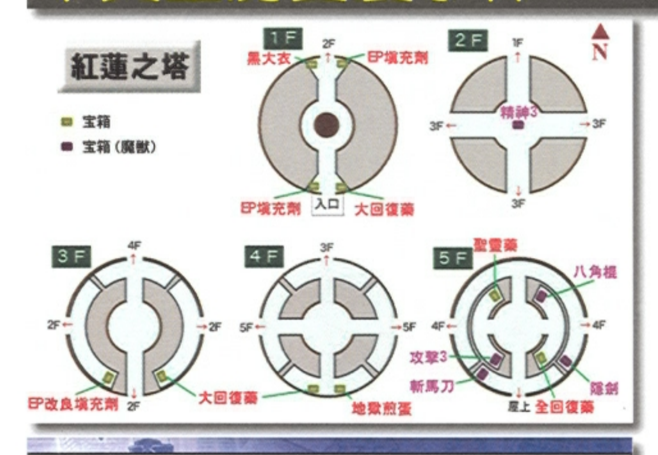
委託人：士兵布拉姆	難易度：中
報酬：2000Mira（+1000）	開始期限：完成調查黑色導力器任務後
取得BP：2（+4）	
額外獎賞：無	結束期限：緹妲開始修理幫浦前

任務攻略：

來到沃爾費要塞，跟門口的布拉姆談話可以接獲這個隱藏任務。他會請你幫他送一封情書給中央工房地下室的菲。還會先付1000米拉請你幫他買禮物。回到蔡斯的貝爾雜貨店選購禮物，假如你購買「絨毛編織帽」連信件一起送給她，完成任務後BP會+4，「工作手套」的話BP會+2。買完禮物後到中央工房地下室，先把信件拿給她，再把禮物送給她，便可以完成任務。

主線任務15

中央工房受襲事件





委託人：遊擊士協會 報酬：8000Mira	取得BP：6（+8） 額外獎賞：無	難易度：緊急請求

任務攻略：

回到蔡斯後先到協會報到，接著趕到中央工房了解狀況，知道博士還困在裡面後三人馬上衝進去，從櫃檯右邊走樓梯到三樓的工作室，發現博士和黑色導力器都不在這裡，這時阿加特也過來會合，四人開始逐層搜索。這段期間你可以在中央工房裡每一層樓各找到一個發煙筒，每多找到一個發煙筒，完成任務後的評價就會多一點BP。五個煙霧彈分別在一樓大廳、地下工房輸送帶北邊角落、2樓電梯口、3樓設計室與4樓實驗室。一行人一路搜索到五樓終於在電梯前面找到正被擄走的博士。從樓梯追到一樓門口才發覺黑衣人換裝成禁衛軍跑進城鎮裡，從此失去蹤影。

不久後情報部的凱諾娜上尉也趕了過來了解狀況，大家決定先回協會討論。回協會看到亞魯瓦教授，從他口中得知這些軍人進了紅蓮之塔，但阿加特與約書亞不讓緹妲跟。整備完成後進入蔡斯市南邊的托蘭特平原道，在第一個地圖的岔路往東進入第二個地圖，先不要急著跑進北邊的紅蓮之塔，往東南走到沃爾費要塞可以從布魯諾那兒取得「紅耀石第7卷」。回頭在托蘭特平原道拿完所有寶箱，往北進入紅蓮之塔開始營救任務。

在紅蓮之塔入口處就會遇到第一場戰鬥，同樣要對付強襲狼犬。戰鬥結束後會出現三個選項：

> 「只是單純的巧合？」
> 「是棲息在這座塔裡的嗎？」（BP+1）
> 「和那夥黑衣人有關係嗎？」（BP+3）

進去後在入口處兩邊就有寶箱，繞到對面左右又有兩個寶箱。二樓中央的寶箱打倒魔獸後(要用水系或風系魔法，小心自爆)可以拿到精神3。三樓要小心中間那一堆南瓜波姆，上四樓後衝到對岸拿兩個寶箱，再從兩側上去五樓。在五樓東南方的魔獸寶箱中可以打到約書亞的專屬武器－隱劍，西南方則為阿加特的斬馬刀。而艾絲蒂爾的八角棍則在東北方。

來到塔頂再度遭遇黑衣人，用累積已久的S戰技將他們解決掉。沒想到黑衣人再度拿博士當人質，準備搭乘飛船逃跑，而突然出現的緹妲擾亂了約書亞他們的計畫，不但讓敵人帶著博士跑掉，阿加特也為了救緹妲被毒子彈射傷。緹妲加入隊伍後大家一起殺出塔外。走到半路阿加特終於不支倒地，幸好遇到另一位遊擊士－陣，幫大家把阿加特背回中央工房的醫務室。

阿加特的毒連米妮亞姆醫生也束手無策，只好去找蔡斯市街區東邊禮拜堂的皮克塞恩教區長想辦法。他會要你到卡魯迪亞隧道北邊的鐘乳洞找「塞姆利亞苔蘚」來製作解藥。回協會找霧香報告，陣也會一起加入。回街道整備完成後往鐘乳洞出發。記得儘量讓所有人裝備火屬性的結晶迴路。

從中央工房的地下室經由卡魯迪亞隧道，往北進入鐘乳洞，來到第一個岔路先往東北走進入另一個地圖，打開東北邊的魔獸寶箱，擊敗一群彩色企鵝後可以取得EP3。回來岔路往西北進入另一個地圖，同樣可以從魔獸寶箱裡拿到G-衝擊炮。繼續往西北走進入另一張地圖，拿完寶箱後進入最北端的洞窟湖，調查中央的石頭可以找到苔蘚。這時湖裡突然會冒出一隻大企鵝，HP將近七千，小心牠的電流，利用牠怕火的特性用火焰魔法來攻擊。擊敗牠後將苔蘚送去教會給教區長，把調好的亞魯福靈藥送回中央工房四樓的醫務室給阿加特服用（進去醫務室前把陣身上的裝備拔一拔），總算把他的命救了回來。



▲打敗企鵝王可以取得苔蘚

隔天，約書亞與艾絲蒂爾把陣送上定期船，先到貝爾雜貨店買剛到貨的利貝爾通訊第7號。然後回協會與霧香討論，從桃樂絲的照片中找到了一些線索。一行人決定前往雷斯頓要塞探查。

主線任務16
尋找拉塞爾博士



委託人：遊擊士協會	取得BP：10（+6）	難易度：緊急請求
報酬：15000Mira	額外獎賞：無	

任務攻略：

從蔡斯市東邊進入利塔街道往北走，會被支線任務44的通緝魔獸擋住去路。解決掉之後到岔路往北轉，進入佐達特軍用道。一路往北就可以來到雷斯頓要塞。沿途左右兩邊各會有三個寶箱。來到要塞門口見到希德少校，隨便選一個選項，希德上校就會回去。於是兩位回蔡斯市從長計議。大家討論時出現了以下的關鍵選項：

「親衛隊和這件事情無關嗎？」（BP+1）
「果然親衛隊就是幕後黑手？」
「親衛隊是被栽贓的？」（BP+2）

不久阿加特與緹妲也加入我們，一行人決定利用博士剛剛發明的生物感知器干擾裝置混入要塞裡。還沒去拿感知器干擾裝置以前記得把所有的支線任務完成，否則等拿到干擾裝置就無法再進行了。來到拉賽爾工房，在實驗室二樓取得「感應妨礙器」，回協會找霧香拿雷斯頓要塞概略圖，接下來從蔡斯市工房區的東邊進入機場與瑪多克工房長談話，登上「萊普尼茲號」往雷斯頓要塞出發。兩人到頂層跟阿加特與緹妲說過話後，走出船艙來到甲板會引發劇情，抵達目的地後走下船艙找格斯塔夫維修長，大家擠進貨櫃裡準備來一場木馬屠城記。



◀在博士工房實驗室角落拿感應妨礙器

出了貨櫃隨便選一個選項，一旁會有回復站。從西邊出後要小心避開所有軍方的魔獸（最好能裝備陽炎與鷹目），過橋後進入中庭，沿著牆邊往西北前進，果然看到黑衣人的飛空艇。到北邊調查研究室的窗戶，竟然發現主謀是理查上校。他拿走黑色導力器「福音」後便坐著飛空艇離開。一行人衝出去打倒守在門口的兩名黑衣人救出博士。

出研究室後往南走，黑衣人啟動了警鈴，所有的士兵也開始巡邏。小心避開所有的士兵，這段期間假如完全沒被士兵發現，任務結束後將可獲得3點BP。被發現一次的話加2點BP，兩次的話加1點，3次以上就沒有獎勵了。萬一被發現除了會展開戰鬥外，還會被送回南邊再走一次。



▲利用貨櫃潛入敵營

沿著牆壁衝往東北邊，開門躲進司令部裡，往左走下牢房會發現卡普亞空賊團一家人，要離開司令部士兵剛好要進來搜索，還好有一個聲音指示大家往東走，到盡頭把阿加特跟緹妲的裝備卸下，開門進去遇到指示大家的希德少校，原來希德少校為了報答父親凱西烏斯的照顧才會這麼作。大家溜到下水道使用小艇逃到要塞外，拉賽爾博士交代了前往格蘭塞爾城的任務，就與緹妲、阿加特先行離開。

支線任務44
利塔街道的通緝魔獸2

委託人：遊擊士協會	難易度：中
報酬：3000Mira	開始期限：看到桃樂絲的照片後
取得BP：6	結束期限：一定要完成才能前往雷斯頓要塞
額外獎賞：無	

任務攻略：

嗜血魔獅會擋在前往雷斯頓要塞的途中，必須要將牠解決才能繼續推進主劇情。牠的物理攻擊力相當高，攻速快，而且會把我方的生命值吸過去，記得讓兩位主角配上水系與風系的結晶迴路再去攻略。



▲嗜血魔獅攻速十分驚人

終章 王都擾亂

主線任務17 傳話給艾莉西雅女王

王都格蘭賽爾
N
格魯納門
庭園大道
死之刃2
魔獸(魔防3)
艾爾貝離宮
大回復藥
聖海姆門
大回復藥
艾爾貝周遊道
魔獸(防禦3)
修女艾倫

委託人：拉賽爾博士 報酬：20000Mira 取得BP：10（+8）	額外獎賞：武術大會獎金160000Mira 難易度：直接委託

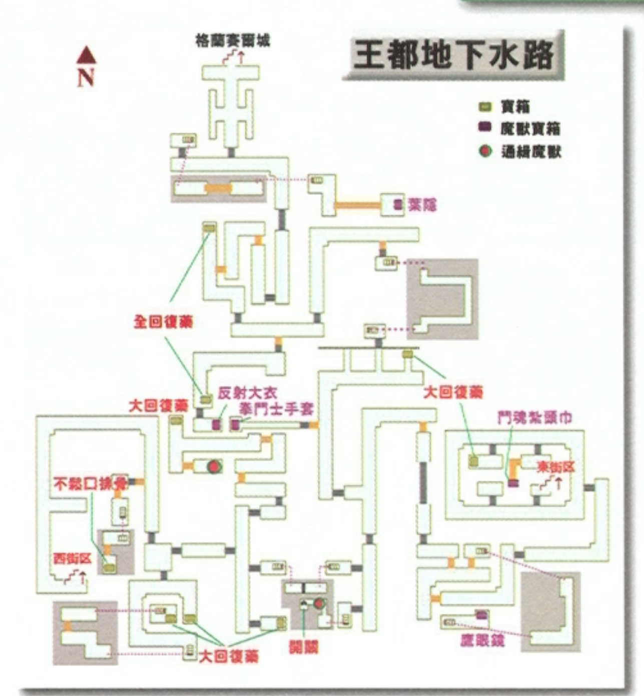
任務攻略：

回蔡斯後從霧花那兒拿到推薦信，前往機場後找吉拉爾拿票，但要上船前卻得知王都的機場已被封鎖，回櫃台退票後先到協會與霧香告別，先不要急著動身，回中央工房地下室，經由卡魯迪亞隧道回到艾爾·雷登關所，找樓下旅館櫃檯的士兵奧塔，可以取得「紅耀石第8卷」

從東邊經由利塔街道進入聖海姆門，正被隊長刁難了亞魯瓦教授出來解圍。三人結伴一起走進庭園大道，遇到岔路往北，切換地圖後先不要進入格蘭塞爾，往東邊的格魯納門前進，進了格魯納門後，到上層頂樓往南走到底，跟巡邏中的士兵塞維安談話，可以獲得「紅耀石第9卷」。回頭進入格蘭塞爾城，先到南街區，與亞魯瓦教授道別，先來到遊擊士協會找艾南，辦好轉屬手續後，選擇對話選項：

> 「城的警衛會變少？」
> 「女王本人會有危險？」
> 「介紹信會被攔下來？」（BP+1）

接下來先去北街區北邊的王城，由士兵口中探出目前王城的狀況。看來度南公爵已經成了理查上校的傀儡。出王城往東進入東街區的愛德爾百貨店購買「利貝爾通訊第8號」，飾品專櫃的「替身木偶」在打頭目時很好用。進入東邊的格蘭競技場，到右邊的櫃檯買票可以進去參觀卡露娜與陣的賽事，打完後度南公爵表示會邀請優勝隊伍餐加晚宴，於是兩人決定到北邊休息室找卡露娜，但卡露娜建議她們找陣組團。



回協會找艾南詢問陣的落角處，先到北邊的陽光鈴鐺酒店見奧利維爾，再到東街區南邊的卡爾瓦德共和國大使館找門口的守衛詢問，得知陣目前在「艾爾貝周遊道」。從南街區往南離開格蘭賽爾，經由庭園大道進入東南方的艾爾貝周遊道，在十字型的地圖開啟南北兩邊空地的魔獸寶箱可分別得到「防禦3」與「魔防3」。往東繼續前進，來到通往艾爾貝離宮的地圖，到東南方空地可以救到一個修女艾倫，但卻也引來更多的魔物，幸好陣趕過來相助。利用廣範圍的火焰魔法將牠們解決掉。


▲協助修女擊退魔獸

等陣與奧利維爾加入後，回飯店住宿。隔天在城裡補充一下裝備，並調整眾人的結晶迴路。整備完成後到東街區的格蘭競技場售票亭登記，拿到選手登記卡便可進入格鬥場。先到南邊的休息室，會遇到等一下的對手－渡鴉幫成員。進了休息室讓艾絲蒂爾跟所有人談話後，比賽就會正式開始。耐心的等第一場比賽結束，再出去教訓渡鴉幫。這四個敵人生命值都相當可觀，將他們集中起來，用廣範圍魔法輪流轟，可以用戰技「挑撥」讓他們抓狂，就不會到處復活同伴。

第三場由卡普亞家族出場，第四場則會見到洛倫斯率領的特務兵。趁這個時候好好觀摩一下對手的戰術。比賽結束後可以得到一筆豐厚的獎金。等陣與奧利維爾離開後，剛剛被我們打敗的渡鴉幫成員給了兩人一把「地下水路的鑰匙A」，回去南街區的協會找艾南報告，再到北街區的飯店跟奈爾交換情報。



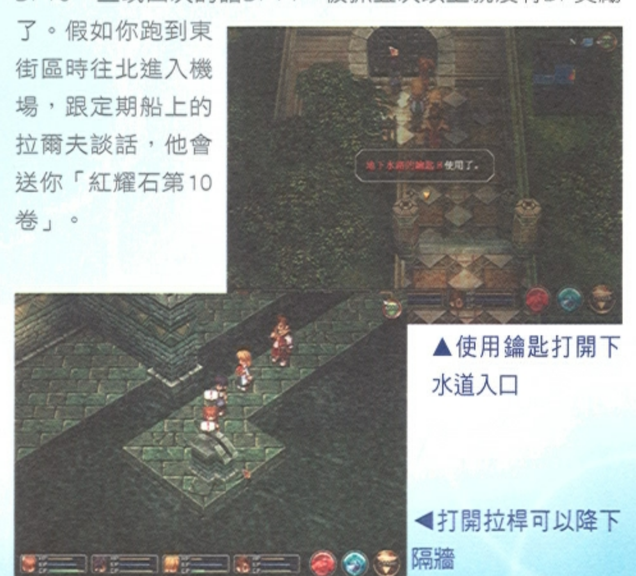


▲與渡鴉幫在競技場對決

隔天大家比賽前大家可以考慮到西下水道練功，順便解開支線任務45。來到競技場，在進去休息室前會遇到桃樂絲，她說尼爾邀請兩人晚上到利貝爾通訊社一趟。第五回合由我方對上另一隊游擊士，我們會的技巧他們都會，而且會不斷的用戰技來中斷我方的魔法攻擊。打敗他們後下一場的卡普亞家族也敗在特務小隊手下。比賽結束後到西街區南邊的利貝爾通訊社二樓，選擇所有人的資料來閱讀，接著尼爾問是誰在策劃公主的婚禮，出現以下的選項：

「艾莉西雅女王」
「杜南公爵」
「理查上校」（BP+2）

收集完整的資料後回協會找艾南，他會給你地下水路的鑰匙B，讓士兵護送回旅館，進房間時約書亞有人偷偷送一封信進來，約他晚上在大聖堂見面。約書亞拗不過艾絲蒂爾只好答應讓她跟。然而街道上都是巡邏的士兵，你必須避開士兵，先往北繞過旅館進入東街區，往南走從西邊出口進入南街區，穿越馬路衝進西街區，再從南方下階梯，跟著士兵後面繞一圈到西北方的大聖堂。假如整段路程沒被士兵發現，任務結束後BP會+5，被抓到兩次以內BP+3，三或四次的話BP+1，被抓五次以上就沒有BP獎勵了。假如你跑到東街區時往北進入機場，跟定期船上的拉爾夫談話，他會送你「紅耀石第10卷」。



▲使用鑰匙打開下水道入口

◀打開拉桿可以降下隔牆

進入大聖堂後看到曾經被我們救出的修女艾倫，原來她就是尤莉亞中尉。從她手上拿到要轉交給希爾丹夫人的介紹信。隔天大家在旅館集合，由於已經拿到「地下水路的鑰匙B」，在比賽前也可以考慮到東下水道練功，順便解決支線任務56。另外此時到東街區的艾德爾百貨店周圍找到一個叫梅夏的女孩，跟她談話後到百貨公司南方階梯上跟安敦談話，當梅夏每次經過時安敦都色瞇瞇的，經過兩次後梅夏會不願意再走過去，只要我們去跟梅夏講話，安敦就會送我們最後一本小說－「紅耀石第11卷」。



▲原來修女是尤莉亞中尉

來到競技場境入休息室，兩人先到觀眾席跟克魯茨、亞魯瓦教授以及桃樂絲談話，回到大廳時就會遇見克勞斯市長，他也會出席今天的晚宴。回休息室正式展開比賽。這場戰鬥的難度較高，所幸敵人不太會使用廣範圍的攻擊魔法，將我方所有腳色聚在一起，每回合施展一次大地之牆來防禦，其他人則輪流用廣範圍魔法轟，並將CP點數累積到最高。等剩洛倫斯少尉時他會一直補血並叫出分身，屆時抓準回合數一起用S戰技把他幹掉。獲勝後可以拿到十萬米拉跟晚宴的邀請函。

帝國方面怕奧利維爾在晚宴中丟臉，硬是把他帶走，回北街區往北進入王城，把邀請函給守衛看，就會被帶進房間。留陣一個人在房間裡，約書亞和艾絲蒂爾到處找人聊天，走到東邊盡頭上樓梯，可以看到由特務兵守衛的女王宮，在此遇見希爾丹夫人，將尤莉亞的介紹信交給她，夫人請他們晚宴之後再過來一趟。回房間找陣一起參加晚宴。

原來杜南公爵邀請大家來晚宴，就是要宣佈女王要退位這件事，餐後兩人準備下去一樓找希爾丹夫人，卻遇到理查上校。三人一起到談話室聊了一陣子，看來理查上校不像實際上那麼邪惡。下樓後到房間找到希爾丹夫人，兩人扮成侍女，跟著夫人一起來到頂樓的王宮晉見女王。女王詳述了父親卡西烏斯的過去，並委託兩人營救人質的任務。之後希爾丹夫人會帶兩人出去，當門口守衛詢問兩人名字時，隨便選一個名字。途中會巧遇杜南公爵與凱諾娜上尉，隨便選一個參觀的地方，陣過來協助兩人脱身。原來父親早就委託陣暗中保護兩人，於是陣正式加入了營救人質的計畫。

支線任務45
地下水路西區的通緝魔獸

委託人：遊擊士協會 報酬：3000Mira 取得BP：8 額外獎賞：無	難易度：中 開始期限：第一天競技場比賽結束後 結束期限：女王陛下救出作戰前

任務攻略：

西區下水道入口就在格蘭賽爾西街區的西南角落，第二天比賽開始前隨時都能進去，只要用渡鴉幫給的「地下水路的鑰匙A」就能打開入口便可以進去練功了，順便可以解決裡面的通緝魔獸。第一隻通緝魔獸要繞到東北邊，有一大群怕魔法的剪刀蟹，只要大家輪流放魔法即可。小心牠們的必殺攻擊。


▲西區水道魔物位置

支線任務46
地下水路東區的通緝魔獸

委託人：遊擊士協會 報酬：3000Mira 取得BP：8 額外獎賞：無	難易度：中 開始期限：第二天競技場比賽結束後 結束期限：遊戲結束前

任務攻略：

東區下水道入口就在格蘭賽爾東街區，格蘭競技場北邊角落，第三天比賽開始前隨時都能進去，只要用前一晚游擊士協會的艾南所給的「地下水路的鑰匙B」就能打開入口便進去練功了。在入口處的矩陣內打倒魔獸寶箱可以拿到「鬥魂紮頭巾」，繞到南邊的魔獸寶箱有奧利維爾專用的「鷹眼槍」，而通緝的魔獸要繞到西南方來打。總共有四支骸骨魚，怕火、善用廣範圍的冰凍魔法，要打前最好戴上防「凍結」的打火機。打敗魔獸後可以啟動機關，把東西水道的隔牆移掉。往西北的魔獸寶箱有陣專用的「拳鬥士手套」。


▲東區水道魔物位置

主線任務18
人質解救作戰

委託人：艾莉西雅 女王陛下	報酬：20000Mira 取得BP：10（+4）	額外獎賞：無 難易度：直接委託

任務攻略：

回協會後由艾南口中得之，人質最有可能藏匿的地點就是艾爾貝離宮。我方必須尋求更多人的幫助。首先到東街區百貨店的書報攤買剛到貨的利貝爾通訊第9號，一旁看書的就是亞妮拉絲。接著到西街區南邊的巴拉爾咖啡店，把整套的「紅耀石小說」換成男女主角的最強武器－黑千鳥白千鳥與太極棍。再來到武器商會二樓找卡露娜，到酒店吧台前找庫拉茲，到飯店二樓房間找到克魯茨，藉由陣的幫助才讓他恢復記憶，原來導力器就是他寄的，連他也成了洗腦下的犧牲品。再來到西街區的大聖堂找尤莉亞，先跟修女諾雅詢問，再到東南方二樓找到卡蘭大主教，得知尤莉亞已經先行離開。最後到利貝爾通訊社二樓找奈爾，出現以下的選項：



▲到處尋找作戰的同伴

「去做新聞取材」（BP+1）
「有人叫她出去」（BP+2）
「我們一起去吃晚餐了」

第二個選項是：

「武術大會優勝者的相關事宜」（BP+1）
「克蘿蒂雅公主婚姻的相關事宜」（BP+2）
「尤莉亞和凱諾娜過去的相關事宜」（BP+1）

辦完以上所有事情後到協會找艾南，大夥在制定作戰計畫時尤莉亞也帶著親衛隊過來加入我們。計畫完成後到其他商店好好整備一番，完成後回協會報到。等晚上開始突入艾爾貝離宮。往北衝進宮裡，馬上就會遭遇到特務兵，把周圍的房間一個個打開，但北邊的房間卻被鎖上，到西北邊的房間解決掉吧臺附近的特務兵後與管加雷蒙德談話，原來他就是奈爾的線人，由他口中得之展示室裡有備份鑰匙。到北邊展示室裡調查角落的花瓶拿到備用鑰匙，打開被鎖上的門，會遇到兩名攻擊力很強的重裝甲特務兵，他們的防禦力超高，攻擊力又強，只有對魔法比較沒有抵抗力，建議使用競技場最後一場的方法來打。

打敗守門的士兵後進去房間，發現公主殿下竟然是克蘿賽。這時敵方的中隊長突然摩爾根的孫女利安妮威脅大家，還好雪拉與奧利維爾衝進來救出利安妮，中隊長馬上被打飛到牆上。一行人決定從王都的地下水路攻入王宮內。雙方的大戰一觸即發。

主線任務19
女王陛下營救作戰

委託人：克蘿蒂雅公主	取得BP：10（+5）	難易度：直接委託
報酬：20000Mira	額外獎賞：無	

任務攻略：

先回協會報告領賞，在城鎮補給一些物品後從東西兩邊的下水道都可以進去。不過假如你之前沒有解完支線任務45與46，就只能從東邊進去開啟通往西邊的牆壁。打開地下水路的地圖，走到畫雙橫線的地方進行調查，就會開啟隱藏通道，進去後在西南方也會有一個魔物寶箱，可以取得反射大衣。東北邊的魔物寶箱則是結晶迴路葉隱，裝備葉隱後怪獸將無法碰到你，不想練功時十分好用。往北走到終點等待其他人的行動。



▶調查牆壁可以開啟密道

接下來是艾絲蒂爾這一隊，先檢查一下克蘿賽與雪拉紮德的結晶迴路有沒有什麼需要調整的，可以找一旁的技師來購買。選擇「乘坐飛艇」就可以展開進攻。約書亞這一隊先衝上來，打敗守衛的特務兵後操作裝置打開城門。接下來讓艾絲蒂爾這一隊來對付凱諾娜上尉，凱諾娜的速度很快，小心她的毒彈亂射，不要讓我方同伴靠的太近。擊敗她後往北走，衝進女王宮裡，杜南公爵竟然也率兵打過來。這一場戰役假如我方能幹掉杜南公爵以外所有的特務兵，任務完成後BP會+2。討厭的是杜南公爵會不斷增加特務兵的攻擊力和防禦力，唯一的方法將杜南公爵凍結或麻痺，再集中火力配合S戰技把特務兵一個個幹掉。

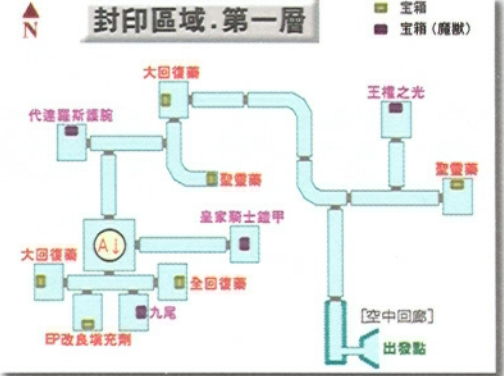
一路往北走到陽台，洛倫斯會拿女王當人質來威脅大家，雙方當然展開激戰。這一仗無論輸贏都不會影響結果，因為洛倫斯的生命值高達6000點，而且會使用各種連我方都不一定有的魔法，真的要把他打敗可能性不高。不過假如打敗他的話可以額外+3BP。戰鬥結束後洛倫斯跳往湖中失去了蹤影。

這時約書亞那隊也趕來會合，女王才跟大家説明關於「輝之環」的傳説，並使用鑰匙帶大家進入謎樣的房間，但裡面的導力梯無法作用。還好拉賽爾博士、緹妲與阿嘉特趕了過來，於是一行人留下女王應付敵方趕來的部隊，其他人全部降到地底下。

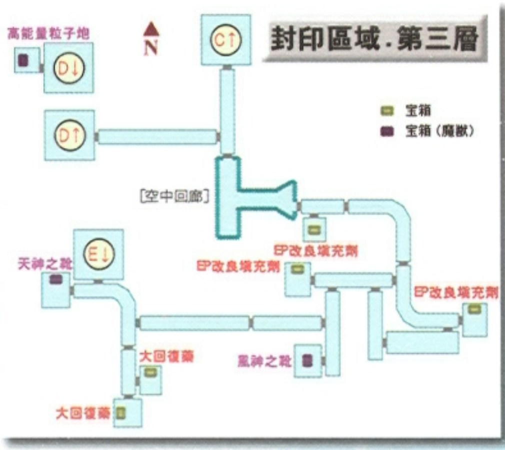


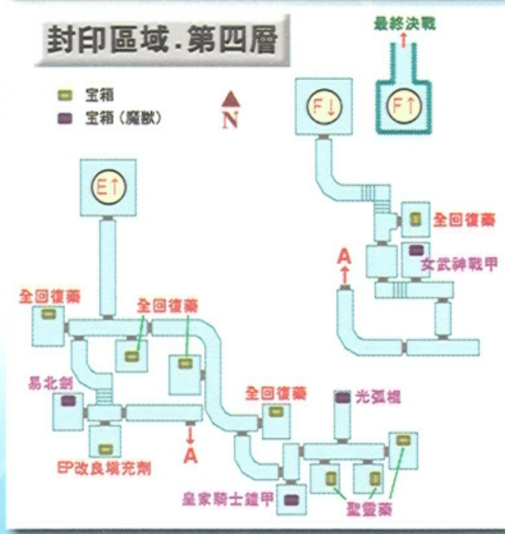
◀留下杜南公爵小命可以獲得BP值

主線任務20
「輝之環」









委託人：遊擊士協會	取得BP：12	難易度：緊急請求
報酬：—	額外獎賞：無	

任務攻略：

往後除了約書亞與艾絲蒂爾外，你可以自己選擇兩名夥伴，而且隨時可以回來更換成員、回復生命值或找博士購買物品。出發前大量的購買聖靈藥與EP改良填充劑，盡量把錢都花光吧，覺得結晶迴路不夠好就把夥伴的好迴路拆掉，再換另一個成員來帶。建議盡量選擇迴路連成一線的夥伴（如奧利維爾或克蘿賽），不但魔法種類多且EP值高，配的好的話將可以適應各種狀況與敵人。

在第一層東北方有一個魔獸寶箱，裡面是奧利維爾最強的武器－王權之光。地圖西北邊的魔獸寶箱則是陣的最強武器－代達羅斯護腕。這層中間的魔獸寶箱是皇家騎士鎧甲，西南方的魔獸寶箱則是雪拉的最強武器九尾。全部拿完後乘坐西南方到第二層，東南方的四個魔獸寶箱分別為男性專用的天神之靴、女性專用的風神之靴、克蘿賽專用的水晶劍以及只有女性可著裝的女武神戰甲。西南邊的電梯則可拿到魔獸寶箱－狂戰士巨刃。

從東北邊的電梯進入第三層，西北邊的魔獸寶箱是緹妲高能量粒子砲。往南走到中間會第二次遇到凱諾娜上尉，特別小心她的時之魔法與EP吸收能力（一次就200EP，很痛），先集中火力解決機器人，再來慢慢對付她。打敗她後博士他們會過來空中迴廊設置基地。繼續往東南走在南邊的魔獸寶箱裡有風神之靴，西南角的魔獸寶箱則是天神之靴，這裡開始機器人臨死前會大範圍自爆，千萬不要靠的太近。走進北邊的電梯來到最後一層。

出電梯後先到東南方拿寶箱，在南邊的魔物寶箱是皇家騎士鎧甲，北邊的是艾絲蒂爾的光弧棍。回頭到西南角拿取魔獸寶箱裡的約書亞專屬武器－易北劍。下階梯繞到終戰前最後一個魔獸寶箱，拿取女武神戰甲，準備邁向最終的頭目戰。



▶中途會再打倒一次凱諾娜上尉

第一回合 VS 理查上校＋2隻光子裁決

坐上電梯進入最下層，往北走到盡頭就會看到一個回復點，進去就是連續四場戰，最好多買一些補給品。理查上校已經在裡面恭候大駕，第一戰就由他來擔任主角。由於他身旁那兩隻機器人會不斷取消你施展中的魔法，因此要施展連續廣範圍的攻擊魔法不斷耗掉他們的回合數。先把機器人打掉再專心解決理查上校。S戰技則盡量留著搶致命一擊，畢竟往後還有三場戰要打。理查上校被打敗後輝之環會開始作用，並啟動了回路巨塔，釋放出三個環之守護者

第二回合 VS 幻想樂曲＋守護之臂L＋守護之臂R

左右兩個守護之臂各有不同的弱點，L怕魔法，R怕物理攻擊。先解決HP較低，又會拼命補血的L，再來處理R，注意幻想樂曲的雷射魔法是無法用技取消的，但可以四處移動來躲避。將隊員分散牽制他的行動，輪流用魔法伺候牠便能把第一階段的他打倒。

第三回合 VS 幻想樂曲第一階段變身＋所呼叫的機械使徒α

幻想樂曲變身後會不斷呼叫機械使徒α，輪流用廣範圍魔法去清就好，不過要小心牠們的自爆攻擊。這次幻想樂曲會用集體抵銷彈與死亡之怒。不要捨不得用S戰技，否則一旦被一擊被殺仍然得歸零。一旦幻想樂曲HP少於一萬後就不會再發射抵銷彈，少於4000就不能再發射雷射，並會開始不停使用恐怖的全面攻擊魔法－集體虐殺。所以隊伍每個人血量都要保持在1500以上，否則一發就全滅了。好不容易把牠解決掉，但牠卻又復活，少校為了保護精疲力盡的我方被抓住，幸好這時凱西烏斯趕過來助陣，受到這個激勵，我方CP值立刻全滿。



◀真正的幕後黑手竟然是‧‧‧‧

第四回合 VS 受傷的幻想樂曲

這時的幻想樂曲已經不堪一擊，讓我方成員輪流使用S戰技，一個回合就可以把牠打發。

所有人都趕過來會合，看來叛亂已經完全被孜平。一週後兩位主角正式升格為正遊擊士，父親也宣佈回役軍隊。到東街區上的百貨店可以購買最後一本「利貝爾通訊特別號」，回王宮可進行最後一個支線任務。逛完後到東街區百貨店北邊的空地，選擇「已經累了，休息一下」，就可以看到精采的結局了。

支線任務47 ＊必須先完成支線任務38

帝國大使館的委託

委託人：駐外武官穆拉	難易度：低
報酬：2000Mira	開始期限：完成「輝之環」任務後
取得BP：3	結束期限：兩位主角到東街區百貨店北邊休息區之前
額外獎賞：無	

任務攻略：

到王宮二樓最東邊的房間跟吧檯旁的奧利維爾談話，然後回遊擊士協會布告欄接任務。再回皇宮同樣的地方找到奧利維爾，把他帶回遊擊士協會便可完成任務。

★責任編輯＝史畢子　★美術編輯＝emily

DATA	
遊戲類型	歷史第一人稱射擊
製作公司	Activision
代理公司	松崗科技
網　址	
http://www.callofduty.com/cod2/index.htm	

決勝時刻2

關卡重點提示（Call of Duty 2）

面對訊息萬變的二戰戰役，玩家賴以維生的除了手上的槍枝以及值得信賴的同袍外，熟讀這份「關卡重點提示」更能確保玩家的存活率。本篇文章將針對《決勝時刻2》中文版中的每一個關卡中最困難的任務指點玩家，並說明一些關卡中的注意事項，當玩家準備邁入下一關或是碰到難以突破的僵局時不妨拿起來看看，相信一定能有所助益，戰士們，準備好玩家的裝備跟我來！

俄軍戰役

冬季戰爭（The Winter War）

關卡　紅軍訓練（Red Army Training）

玩家所扮演的是紅軍新兵瓦西裏，玩家和其他菜鳥在李特列夫政委的指導下進行新兵訓練，由於德軍進逼莫斯科西方20哩處，所以這場訓練得儘速確實才行。遵從政委和畫面上出現的指示來行動，熟悉射擊、瞄準、拖擊法、手榴彈投擲等訓練，接下來馬上就要出征了。

前往彈藥庫的途中是一連串的戰術動作要領，總之照著畫面上的指示做就對了。領取玩家的衝鋒槍和手榴彈，爬上階梯後投擲一枚煙霧彈來遮蔽敵人視線，接著快速通過馬路進入對面的房子。如果玩家你偏愛使用步槍，那麼衝鋒陷陣的工作就交給玩家的同袍，玩家則躲在安全的地方利用瞄準模式在一旁放冷槍；如果玩家是臨陣當先的類型，那麼請換上衝鋒槍。使用衝鋒槍的要領是輕扣滑鼠左鍵，以「點放」的方式對敵人開槍，這樣才能有效地確保命中率以及節省不必要的彈藥浪費。

德軍臨死前的最後反擊…玩家以為玩家在演「搶救雷恩大兵」啊！去死吧。



馬鈴薯？不過不是要吃的。在物資有限的情況下玩家只能用它來練習手榴彈投擲。有問題嗎？

在這裡敵我雙方會有數波激烈戰鬥，玩家的同袍會善盡職責地幫玩家除掉樓上的機槍手。而玩家最後的目標是炸掉德軍正在發射火箭彈的裝甲車輛，消滅第一波德軍之後，會有第二波敵人從房屋缺口處跳下來加入戰鬥，所以先別急著完成任務。等待敵軍全數殲滅，在裝甲車頭的炸藥設置點按下F鍵後隨即退到安全距離，一聲轟然巨響後完成任務。



⬆ 一輛車這麼大，為什麼只能在這裡裝炸藥啊？

關卡 破壞（Demolition）

一開始小心躲在大樓柱子後的敵人，不要貿然衝上前去，使用手榴彈逼出龜縮不出的敵人。接著敵人雙方會隔著馬路相互開火，這裡的重點是不要花時間和敵人鏖戰，玩家反而應該趁著敵人不注意玩家時衝到前方的矮牆躲避，玩家一往前衝敵人就會開始撤退，玩家的同袍也會跟進。進入對面的大樓，閃到右邊角落對著魚貫而出的敵人投擲手榴彈，清光敵人後走下階梯到地下室，然後從沿著壕溝一路往前走，跟著同袍上到一樓，敵人的臨時總部就在對面大樓。接下來德軍將發動逆襲，一陣煙霧彈後敵人開始往玩家這邊衝鋒，玩家旁邊有一把狙擊槍，別忘了拿來用。如果玩家覺得敵人攻勢太過猛烈，玩家可以暫時先退到室內，稍帶片刻後，會傳來敵人開始撤退的訊息。

⬆ 要衝了嗎？還是等等。

趁著這股氣勢，玩家的同袍們開始往德軍總部大樓殺過去，不要正面衝鋒不然玩家將會成為一具移動人形活靶。建議從最右邊走，避開眾多機槍陣地悄悄來到敵人總部右方，投擲兩、三枚對他們展開側面攻擊。一進入總部立即掃除左邊一排的機槍手，小心從右邊門口冒出來的敵人。玩家接下來的工作就是清光一樓所有敵人，這時要注意大樓兩旁天花板缺口上躲著的敵人。



⬆ 從側面進攻，幹掉來不及反應的德軍機槍手。

察看羅盤上的黃色星星任務目標位置來到二樓，德軍把門給鎖上了。上頭決定乾脆把整棟大樓炸掉，回到一樓外找到一名正在裝設黃色炸藥的阿兵哥，按下F鍵領取炸藥，之後依據羅盤上的指示將炸藥分別裝設在三處不同的位置。任務完成後，全軍火速撤退到外頭，看到玩家的同袍停下來就表示這裡是安全位置，回頭欣賞玩家的傑作吧。

⬇ 眼看高樓起，高樓塌…



大敵當前 (Not One Step Backwards)

關卡 修復電纜 (Repairing the Wire)

這關路線相當簡單，前半段玩家的任務是查線，只要跟著地上的電纜走並且沿途修復斷掉的電話線就好，不過難度卻相當高，每一處電纜損壞處幾乎就是戰況最激烈的地方。由於德軍佔有地利，他們常常在掩護良好的街角或是埋伏在大樓制高點處，所以我軍老是被強大的火力給壓制住。尤其要注意突如其來的手榴彈，當玩家一看到螢幕畫面上出現手榴彈指示器時，記得馬上用「跳躍」的方式加速往後方跳離爆炸範圍。先讓友軍向前吸引敵人的火力，玩家再以衝鋒槍一個個將敵人解決。在這種短兵相接的戰鬥中，非不得已盡量不要使用瞄準模式，雖然瞄準模式可以增加玩家的命中率，卻會損失部分視野產生射擊上的盲點。成功修復所有損壞的電纜線後，便可取得黏著炸彈並且使用無線電機。



⬆ 這將會是玩家常看到的畫面之一，玩家能記取教訓嗎？

接下來德軍會出動三輛戰車協同大批步兵戰鬥，玩家的目標是使用剛才得到的黏著炸彈將這三輛戰車炸毀。德軍戰車並不是呆呆在遠地等玩家去炸掉（玩家可以察看羅盤上的黃色星號注意戰車的方向），它們會四處移動，而且戰車上的同軸機槍和戰車砲也不是好惹的。在這裡玩家的策略是步步為營，不要看到戰車來就貿然衝上去安裝炸彈，建議使用步槍或是狙擊槍以遠距離先清光周圍的步兵，等待戰車駛離，或是轉彎時在趁機衝上前去安置炸彈。炸毀三輛戰車後便可過關。

關卡 一號火車站 (The Pipeline)

進入輸油管後，一路朝光亮出前進，沿途玩家可以在輸油管破裂處攻擊位於底下的德軍，但要小心敵人投擲進來的手榴彈，最後朝管線上劃上的箭頭處走進入車站，記得在車站門口旁補給彈藥。出車站低身順著壕溝前進，玩家可以在這裡撿到一把狙擊槍，用它順手把對面車站上的機槍手幹掉。走到壕溝盡頭，這時玩家的目標是要佔領對面的車站，不要正面衝殺過去，這讓玩家的同伴們處理就好。從最左邊繞過去夾擊德軍，進入大樓後走上階梯來到二樓，裡頭有不少德軍防守，進入前先投擲幾顆手榴彈。佔領大樓後德軍會立即展開反攻，這時玩家則要堅守陣地，來避免這棟建築物被敵人再次奪回。



⬆ 守住階梯入口遏止德軍進攻。

接著德軍再次派出一輛戰車協同攻擊，同樣的玩家也必須使用黏著炸彈將這輛戰車炸毀。下樓後注意玩家的同伴進攻的方向，採取另一條路徑對敵人展開側面攻擊，最好的情況是敵軍戰車的注意力完全集中在同袍身上，玩家則伺機清光周圍步兵，再繞到戰車後安置炸彈。關卡最後，玩家的任務是突破德軍A、B、C三個前鋒陣地，換上玩家的步槍或狙擊槍從遠處掩護玩家的夥伴，確實清光陣地中的敵人後羅盤上的黃色星號會消失，代表玩家成功攻佔敵人的前鋒陣地，佔領所有陣地過關。



⬆ 裝好炸彈趕快閃人！

➡ 機槍陣地最難處理，有狙擊槍最好，沒的話就展開側面攻擊。

史達林格勒要塞（Fortress Stalingrad）

關卡 市區突擊（Downtown Assault）

一開始玩家的同袍已經蓄勢待發，等待他們發動攻勢後先往左邊的大樓前進，如果玩家的動作夠快，可望在敵軍架設一挺MG-42機槍前將機槍手擊斃。殲滅左邊大樓的德軍後，會有一輛戰車開過來。玩家接下來的任務是找到黏著炸彈將這輛戰車炸毀。很不巧的是，黏著炸彈位於對面大樓的一間浴室中，在敵方戰車的鎮壓之下玩家很難全身進入對面大樓，這時最好的方法是投擲一枚煙霧彈，趁著煙霧瀰漫敵火暫歇時衝到對面去。取得浴室中的炸彈後，看準戰車前進時跳出窗外，然後在它後頭安置炸彈。



⬆在煙霧彈掩護之下敵人會暫停射擊，此時就是變換陣地的最佳時刻。

炸毀戰車後回到拿炸彈的大樓，原本關上的門會打開，來到樓上佔領第三棟公寓大樓。接著玩家的任務是掩護同袍炸毀彈藥庫，玩家會看到窗口架著兩挺機槍，使用機槍掩護同袍攻擊。德軍會不斷從左邊以及對面的大樓攻擊，機槍火力全開，瘋狂掃射正面的彈藥庫以及從左邊進攻的德軍，等到同袍成功炸毀彈藥庫後，迎面會再度駛來一輛坦克，這時玩家的同袍叫玩家離開窗口。拋下機槍迅速往後退，敵方戰車砲會在牆上轟開一片缺口。從缺口跳下去，使用黏著炸彈解決這輛戰車。接著察看羅盤上的黃色星號前進至市政大廳過關。



⬆掌控機槍掩護我軍炸毀彈藥庫。

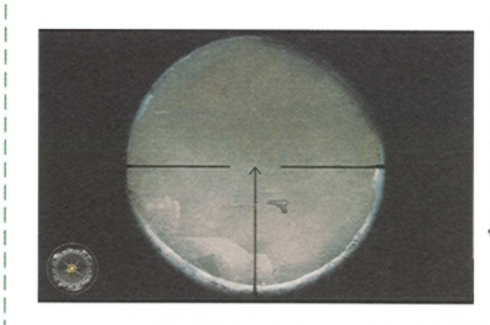
關卡 史達林格勒市政大廳（City Hall）

很簡短的一關，不過敵我將在大街上展開混戰。這關的重點是使用街道上的反戰車石樁作為掩護，使用玩家的步槍確實有效的解決德軍，當接近敵人時就要小心投擲過來的手榴彈，最後清除完大樓前的機槍陣地後，使用黏著炸彈將門炸開過關。

➡這款遊戲最有效的保命要訣就是：永遠不要搶第一。

關卡 狙擊同志（Comrade Sniper）

俄軍戰役進入最高潮。玩家一穿過門口馬上有敵人對玩家攻擊，這邊將是一連串的室內戰鬥，換上玩家的衝鋒槍，進入每一間房間之前先蹲在門口掩護，等確定敵人的位置後再現身攻擊。由於室內空間狹小，敵人往往會對玩家投擲手榴彈，這時就要立刻退出門口。要注意的是，在室內使用手榴彈是不智之舉，因為往往沒炸死敵人就先轟死沒頭沒腦猛衝的友軍，殺害同袍是嚴重的叛國行為（就算誤殺也一樣），將會立刻導致任務結束。接下玩家要處理敵人神出鬼沒的狙擊手，先讓玩家的同袍用鋼盔欺敵，確定狙擊手的位置後，撿起地上的狙擊槍準備反擊。敵方狙擊手非常神準，一發就能將玩家爆頭，通常敵人射擊後會立刻左右移動到另一個窗戶，利用敵人的攻擊模式確保一槍將敵人射殺（記得按住Shift鍵摒住呼吸增加射擊穩定度）。



⬅逮到你啦！笑一個。

解決狙擊後爬上梯子清光頂層和底層的所有德軍，接下來敵人將從對面大樓發動三波大規模的逆襲。這是俄軍戰役最困難的一關，進攻的敵人簡直多到殺不完，玩家只能撐過敵人這數波攻勢。第一波攻勢還好，準備好玩家的狙擊槍，射擊重點擺在敵人的機槍手。之後敵人第二波、第三波將越發猛烈，甚至從前後攻進屋內來，這時玩家就要以守為攻，躲在屋內角落確保無後顧之憂，切記槍口始終朝著門口，看到敵人進門就來一個殺一個，來兩個殺一雙，當敵人投擲的手榴彈時立刻移動到另一邊角落。辛苦撐過一段時間後德軍開始撤退。這時就恭喜玩家完成了俄軍戰役。



英軍戰役

埃阿拉緬戰役（The Battle of El Alamein）

關卡 牽制攻擊（The Diversionary Raid）

一開始就是在壕溝與碉堡中近距離與德軍激戰，面對這種戰況最好的方法就是以靜制動。首先確保在狹長的壕溝中有後路可退，戰鬥不利時確保玩家能迅速後退尋求掩護。第二是不要貿然攻擊，敵人常常會耐不住性子兩三人朝玩家衝過來，使用衝鋒槍以點放的射擊方式最為有效。第三、躲在轉角處的敵人可以試情況（同袍不在前方）投擲手榴彈將敵人逼出來。進攻碉堡時要先注意的是入口處的射孔，將敵人引出來一個一個擊殺才是最好的攻堅手段。接下來是一場大混戰，敵人數量眾多加上夜間戰鬥視線不良，建議先讓友軍上前削弱敵人的火力，玩家則是專注完成任務目標就好（摧毀敵人彈藥處以及油桶）。最後的任務是隻身進入敵人一處大型地下碉堡，目的是取得機密文件，攻堅的方法和上面提到的一樣。



射孔後方的敵人是最致命的。

關卡 守住戰線（Holding the Line）

這關同樣發生在夜間，不過難度比上一關還要高，因為德軍前半段將分別從南方、西方、西南方、北方如潮水般湧來，玩家必須阻止敵人的攻勢，如果讓一名德軍衝過陣地玩家就失敗了。玩家在這關換上了布朗式輕機槍，這種重型武器威力驚人，射擊命中率也比衝鋒槍穩定，不過要注意的是當玩家手持這類重型武器，玩家的奔跑速度將大幅降低，記得要閃人時將手上的武器切換成步槍或是手槍。

利用周圍架設的機槍掃射蜂擁而來的德軍最為有效，只是機槍有射擊角度的限制和被手榴彈攻擊的危險。戰場上兩座88砲不但射速緩慢，而且旋轉砲塔的速度更是龜到不行，用來射擊敵方運兵車還可以，用來打小兵就不必了，建議爽一下就好。當守住敵人從城鎮北方發動的攻勢後，玩家接下來要充當火砲觀測兵，爬到羅盤上指示的制高點，按下B鍵使用望遠鏡觀測從四面八方來的敵方坦克，然後按下F鍵下達射擊座標給砲兵，玩家就可以等著看一場煙火秀囉！按此要領陸續呼叫火砲支援炸毀數輛戰車後就過關啦。

關卡 增壓行動（Operation Supercharge）

終於來到明亮的沙漠戰場，關卡前半段的路線相當直線式，在開闊的沙漠地以十字軍戰車作為掩護前進，沿著壕溝進入地下坑道以及地下碉堡，這邊敵人分佈零散應該不是什麼難題。接著任務目標要玩家摧毀敵軍數座88砲陣地，這些陣地都全都透過壕溝相連接，所以玩家只要一路殺過去就是。到達88砲地玩家會發現德軍砲兵多是四、五個人擠在一起，對他們連續投擲兩、三枚手榴彈可以收到最大的功效（只丟一枚的話可能會被敵人撿起丟回來），別太節省玩家的手榴彈，在戰場上隨便撿都有。關卡後半段玩家會協同十字軍戰車進攻一處沙漠小鎮，殲滅所有敵人後使用建築物中的無線電機交代上級完成任務。

成功呼叫火砲支援炸毀敵方戰車，真是太有趣了。



耶…長官，你把自己人炸死了！

關卡 結束的開始（The End of the Beginning）

喜歡《決勝時刻2》的玩家應該閉著眼睛都能過這關吧，沒錯！這關就是玩家玩到爛的試玩版關卡。下車後別費心幹掉樓上窗口的機槍手，玩家是殺不完的，聽從同袍的指示繞路對他們展開側面攻擊，大批德軍躲在沙包掩體後方，投擲兩、三枚手榴彈一勞永逸解決他們。殲滅機槍陣地後進入室內，住民地戰鬥的重點是：只要是有樓梯的地方，上面十之八九有敵人埋伏。

接下來玩家的任務是消滅海岸邊的88砲陣地，以右方的建築物為掩護逐步進攻，敵人砲陣地中會莫名其妙擺著會爆炸的紅色桶子，不用客氣地炸了它來消滅敵人。突擊穿過敵方砲陣地後，敵人會開始撤退到無線電基地台內，殺過去清光建築物中的敵人，以無線電聯絡海軍艦隊將德軍的物資運補船擊沈。玩家最後的任務是殺入德軍總部取得機密文件，這邊比較困難的地方是要隔著街道和對面眾多敵人相互開火，使用步槍解決敵人總部外和左邊陽臺上的敵兵，再進入建築物樓上取得文件。追殺逃竄的敵兵回到剛才的港口，玩家的長官已經拿著香檳準備慶祝啦。



⬇ 這趟乘車之旅可不是快樂的遠足啊。

⬆ 還好在門前的不是我本人

坦克大決戰（The Tank Squadrons）

關卡 十字軍攻擊（Crusader Charge）

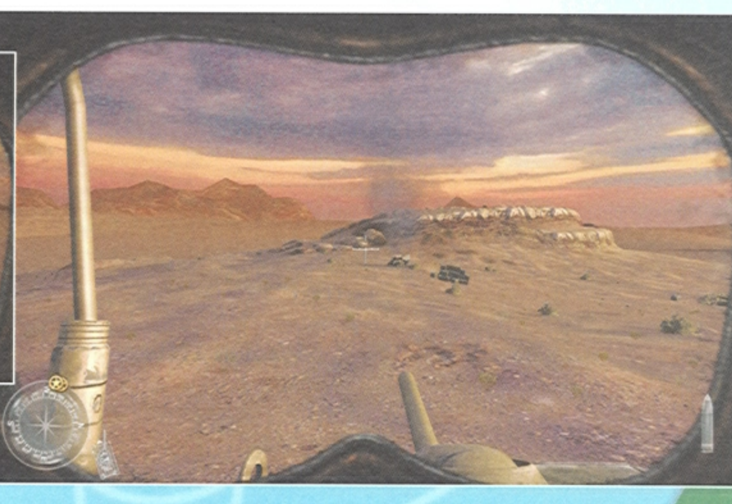
換點口味，來場坦克大決戰如何。這關讓玩家親自駕駛十字軍戰車與德軍戰車在滾滾黃沙上一決生死，關卡雖然很短不過刺激感十足。一開始的空檔時間盡快熟悉駕駛戰車的方式，不用等到我方下達攻擊命令，一有敵方戰車進入射程立即開砲。十字軍戰車皮薄，戰車砲的威力也比較小，玩家能依賴的只有機動性，千萬不要為了便於瞄準而停下來開砲，要是玩家的砲彈無法擊穿敵方戰車，下一個變成廢鐵的就是玩家了。

關卡 88號山脊（88 Ridge）

覺得不夠過癮嗎？那再來一場終極坦克大戰吧！這關的要領和上一關相同，不過要注意的是解決第一波德軍戰車後很容易迷路，請玩家留意下圖中的小山丘，玩家要從右邊迂迴繞上去才能到達下一個任務目標的地點，這關除了敵方戰車外，也要留心德軍的反裝甲兵。消滅羅盤上指示的所有敵方戰車和88砲便可完成任務。



⬆ 讓我們朝著夕陽駛去吧！



⬅ 從前方這座小山丘右方迂迴往上繞進入下一處戰場。

隆美爾的最後一役（Rommel's Last Stand）

關卡 裝甲車逃離（Armoured Car Escape）

這關的重頭戲是固定路線式的載具戰鬥，也就是說車輛駕駛交給電腦，玩家則掌控裝甲車上的機砲進行戰鬥。機砲的威力雖大，不過射擊速度比機槍慢很多，也有過熱的麻煩，所以玩家的重點攻擊對象應該鎖定敵方的反裝甲兵。敵方反裝甲兵通常會從建築物頂樓陽台冒出來，當車輛行至轉角處玩家第一個要瞄準的就是這些位置。行駛中射擊也考驗著玩家的技術，不過要是沒打中就不用浪費時間旋轉砲塔繼續對付剛才錯過的目標，隨時將玩家的注意力放在前方。橫衝直撞一陣子後敵人會出動一輛戰車，這時就要密切注意不要讓機砲過熱，因為待會兒電腦駕駛會繞道這輛戰車後面讓玩家用機砲擊毀戰車，萬一這個要緊時刻機砲過熱就糗大了。之後下車戰鬥突破街道上的重重封鎖到達卡車處過關。

↓給我下車，換人開開看。



關卡 重新奪下道鎮（Retaking Lost Ground）

以下兩關的難度相當高，德軍不但在錯綜複雜的巷弄中神出鬼沒，而且還佔領了重要路口以及幾乎所有有利的制高位置，我方可說被團團圍住。要順利殺出重圍，玩家只有靈活切換衝鋒槍與步槍（自動上膛的步槍是比較好的選擇），並且善用各種掩護，玩家之前所學習到的所有戰鬥技巧都將在這關驗收。由於巷弄交錯，建議採取穩紮穩打的方式，要是衝得太快玩家會發現自己處於遭敵前後夾攻的窘境。同樣的，消滅88砲組員的最佳方式就是手榴彈連投，玩家不用太幸運就可以一次炸死一組人。



←德軍佔領了制高位置，正面與敵人交火十分不利。

關卡 進攻邁特瑪泰（Assault on Matmata）

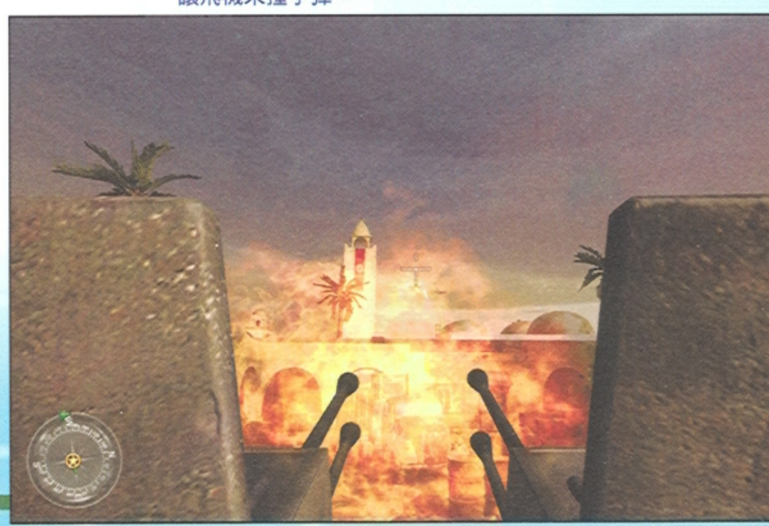
一開始我軍就中了埋伏，德軍好整以暇地站在兩邊建築物上包抄，其中還有幾名火箭彈兵，情勢相當險峻，退到街道底端背靠著牆先解決一邊敵人，再用這個方法解決另一邊敵人，首要目標是拿著火箭筒的反裝甲兵。解圍後接著是一連串強行突破，德軍全躲在防禦工事良好的掩體後方，制高處還架有MG-42機槍，相當難纏。比較穩當的做法是以步槍配合手榴彈逐步攻堅，一有同袍死亡馬上更換布朗式輕機槍。玩家也可以試著使用煙霧彈先遮蔽敵人視線，然後趁機繞到側面攻擊位置的方法來進攻。使用煙霧彈有幾點必須注意的：首先，敵人雖然會暫時停止射擊，不過他們更偏向直接衝出煙霧範圍攻擊玩家，所以玩家應該以逸待勞躲在掩體後方射殺一個個跑出來的敵人。再來，在濃煙中友軍的姓名、籍職不會出現在螢幕畫面上，不過當十字準心對準敵人時還是會以紅色來顯示，玩家可以用這個方法來判斷敵我，別誤殺了自己人。



←這個路口是戰況最激烈的地方，戰鬥結束只見屍橫遍野。

關卡最後來到一處廣場，中間有一具德軍防空火砲。解決操作火砲的砲兵後先別急著上前掌控，敵人會從周圍高處冒出來襲擊玩家，等到敵人全數殲滅再操作防空火砲攻擊德軍戰鬥機。這關結束後美軍戰役會解開，玩家可以選擇換到美軍戰役玩玩，或者繼續進行最後一段的英軍戰役。

↓射擊戰鬥機要取一點「前置量」，講白一點就是讓飛機來撞子彈。



卡昂戰役
（The Battle for Caen）

關卡 戰俘（Prisoners of War）

北非戰役結束，英軍第七裝甲師來到歐洲戰役，在這裡玩家將面對德軍最精銳的部隊，戰場環境也與非洲有所不同，到處都是低矮的石牆，非常適合作為掩護。在這種環境下戰鬥，當兩軍對壘時最好繞到敵人側面「縱射」，這招會讓德軍來不及反應。解決幾波敵人後，德軍的迫擊砲部隊開始射擊，注意地上的彈坑，迫擊砲往往會落到這個位置。察看羅盤上的任務目標指示殲滅德軍的迫擊砲部隊。在一連串逐屋戰鬥後，玩家會在一棟建築物後院找到美軍戰俘，不要對投降的德軍士兵開火，射殺戰俘是不被允許的。

⬇這不是lag，而是被迫擊砲衝擊波震得頭昏目眩。



接下來玩家的任務是回到關卡開始位置駕駛一輛卡車回來運送這些戰俘，尾隨一名士兵前往把卡車開來，之後是一小段固定路線的載具戰鬥。卡車上有一具火箭筒，先換上它，待會兒用得到。回程中德軍一輛虎式戰車出現，使用玩家的火箭筒攻擊。車輛行進中不要使用火箭筒的瞄準模式，這樣會更難命中目標。打爆戰車後過關。



⬆喂！開慢點，我瞄不準啊。

關卡 十字路口（The Crossroads）
聖洛埃特（The Tiger）
守門行動（The Brigade Box）

最後三關一氣呵成，沿路上玩家必須清光一個又一個路口，佔領一棟又一棟的建築物，最後還得建立防禦工事，抵擋敵人的逆襲確保戰果。在城鎮巷戰中，玩家永遠不知道下一個轉角有沒有敵軍等著玩家，建議讓玩家的隊友們先過去「探路」，反正隊友陣亡馬上會有人替補上來，玩家一旦喪命那就得重新讀取進度，當然是划不來。運用「側面攻擊」的要領突破敵人機槍陣地；要攻入一棟房屋前先投擲手榴彈進去，然後別急著衝進去，稍微蹲在門口處等待幾秒，耐不住性子的敵軍通常會在這時候衝出來，玩家再以逸待勞將他們一一擊斃。進屋時先閃到旁邊角落確保無後顧之憂，這時槍口對準房門或是樓梯上方，以防突如其來的敵人攻擊。同樣地，在屋內最好讓玩家的隊友打頭陣，讓他們上樓或是進入其他房間試探有沒有殘存的敵人。隨時注意逃生的後路，若是碰上敵人投擲手榴彈才能迅速撤退，要是沒有後路的話就孤注一擲向前衝，使用托擊法把敵人擊殺。



⬅教堂外看似平靜，但裡頭卻是躲著一狗票德國佬。

「十字路口」以及「守門行動」這兩關最後，玩家任務是守住陣地。這類型的任務通常是最困難也最驚險刺激，因為敵軍的數量必定是壓倒性的龐大。防禦戰初期，敵軍通常會單從某個位置一波波湧來（設計公司還算有良心），這時玩家可以利用陣地周圍架設好的機槍大量地消滅敵軍。當敵人攻勢越發猛烈，玩家的防禦陣線會逐漸潰散，此時玩家就要觀察好幾個地點，準備面對下一階段的防守。這些地點可選擇在讓玩家無後顧之憂的房間角落，或是能提供掩護之處，同時玩家的槍口也能夠對準樓梯或是門口，當敵人一現身玩家就能立刻將他擊斃。之所以選定兩、三個定點的用意，是如果敵人對玩家投擲手榴彈，玩家可以迅速移動到下一個防禦位置，繼續防守。



➡躲在安全的位置，一看到人影立刻開槍。

美軍戰役

攻擊開始日（D-Day）

關卡 奧克角戰役（The Battle of Pointe Du Hoc）

在這兩關中玩家必須來回在奧克角海岸以及附近的城鎮殺敵。關卡一開始是一場慘烈的登陸戰鬥，恢復意識後不要遲疑馬上往左邊前進爬上繩索。到達敵人防禦陣地後進入壕溝取得較好的掩蔽位置，沿著壕溝走清光碉堡內的敵人，察看羅盤上的任務目標指示進入城鎮摧毀敵人搬離的數挺155mm火砲，最後返回奧克角海岸殲滅剩下來的德軍，不過德軍的攻勢似乎更驅猛烈，因此玩家必須轉攻為守。

關卡 防禦奧克角（Defending the Pointe）

在「防禦奧克角」關卡一開始敵人分別會從左右兩處道路進攻，利用煙霧彈以及連投手榴彈的方式一方面遲滯敵人的攻勢，一方面有效解決群聚的敵人，防守一段時間後，玩家的長官會下令轉進。到穀倉樓上掌控機槍協助玩家的同袍順利轉進，防禦一段時間後再度退回奧克角海岸工事。接下來是一場苦戰，玩家得撐住五分鐘等候我方空軍前來支援。蜂擁而來的德軍殺之不盡，建議最好躲藏在沿途的碉堡中以撐待變，最後30秒鐘在任務目標處設置信號煙霧引導我方空軍支援。

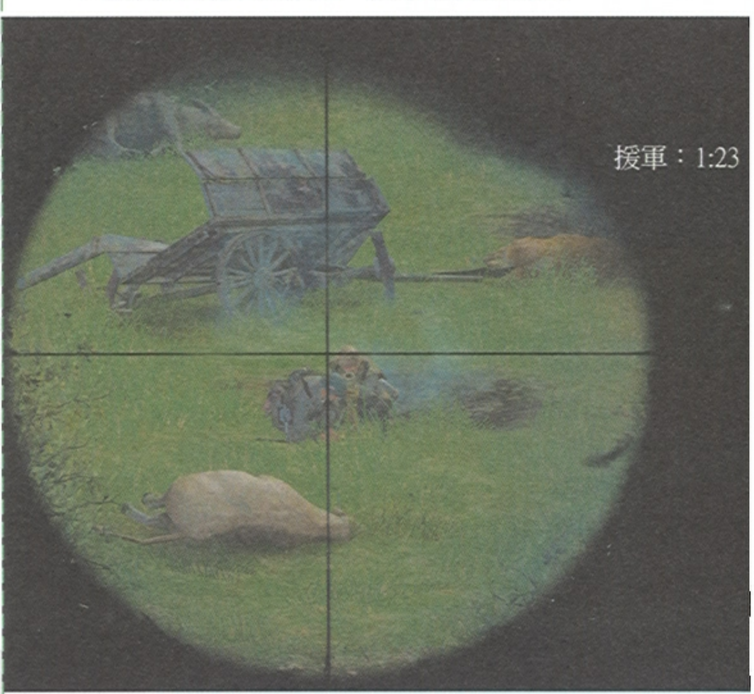
苦撐待變，P51野馬式戰鬥機將德軍打的抱頭鼠竄。



關卡 倉庫之上（The Silo）

這關可說是專為狙擊手設計的關卡。首先在一處開闊地使用狙擊槍掩住小隊攻入城鎮，德軍會一波波進入他們的防禦工事，玩家的首要目標是敵方機槍手，德軍除了佔領沙包外還會從建築物上方攻擊。成功掩護小隊進攻後接下來是一連串的逐屋戰鬥，攻略要領與英軍戰役最後幾關一樣。確保城鎮周圍安全後，德軍會大批從四面八方發動反擊，爬上倉庫最上方，察看羅盤上的指示幹掉四周的兩人迫擊砲小組，玩家可以注意迫擊砲發射時會產生一條長長的白煙，用這個方法察看迫擊砲的位置也十分方便。

經驗老到的狙擊手能夠以一發子彈解決兩名敵人。



400號高地（Hill 400）

關卡 柏格斯坦（Bergstein）／遊騎兵領路（Rangers Lead the Way）

首先玩家必須殲滅城鎮中的抵抗兵力，德軍佔領鎮上幾棟房屋，依照羅盤上的任務指示以及逐屋戰鬥的要領一步步推進，最後消滅所有德軍的迫擊砲部隊。接下來在「遊騎兵領路」關卡中，玩家得由下而上沿途攻克敵方的碉堡。由於德軍佔有防禦工事以及地理位置的優勢，使用步槍才是明智之舉。沿路上有許多反戰車石樁可作為很好的掩體，另外小心道路上的標示，可別誤闖雷區。至於攻克敵人碉堡，當玩家把門炸開後先別急著闖進去，小心碉堡入口處的機槍射孔，投擲一枚手榴彈解決躲在門口後方的敵人後，在衝進去將他們全數殲滅。

⬆ 德軍碉堡的構造大同小異，攻略方法玩家應該已經駕輕就熟了。

關卡 400號高地戰役（The Battle for Hill 400）

這大概是整個《決勝時刻2》中最困難的一關，整場戰鬥簡直是一場超級混亂的大亂鬥。玩家守在這一小塊400高地最高點，面對四面八方攻進來的德軍。關卡一開始玩家的目標是使用狙擊槍。消滅周圍的迫擊砲部隊，他們的位置清楚顯示在玩家的羅盤之上，同樣的，玩家也可也觀察迫擊砲發射時產生的煙霧來判斷他們的位置。接下來是重頭戲，德軍會開始展開砲擊。當羅盤上出現一堆星號時趕快進入碉堡掩護，輪番轟炸後德軍開始趁著煙霧掩護衝鋒過來，並且伴隨著裝甲車以及虎式戰車協同作戰，玩家的主要目的是防止德軍進入碉堡內的醫療站。再來的第二波砲擊更是艱辛，因為玩家必須防守長達5分鐘，在這種局勢之下，一分鐘簡直跟一個小時一樣，除了小心機警，玩家還需要很好的運氣才能順利突破這關。

橫渡萊茵河（Crossing the Rhine）

關卡 交會點（The Crossing Point）

最後一關敵人的抵抗特別頑強，德軍人數不但眾多而且手上的武器也是最精良的。任務前半段玩家必須消滅幾組火砲組員，比較困難的是，敵人在火砲位置周圍部署重重防衛，所以別急著看到火砲就衝上前，千萬要沈住氣穩紮穩打。後半段，玩家將與德軍在一處圓環展開決戰，圓環左右兩邊會出現兩輛虎式戰車，玩家的首要目標是炸掉這兩輛戰車，玩家一定得先這麼做，不然敵軍將增援不斷。觀察戰車轉彎時的盲點，衝上前去安置炸藥，炸毀戰車後再解決殘餘的德軍步兵。最後依照羅盤上的指示來到會合點，恭喜玩家完成了《決勝時刻2》整個遊戲，不過別急著離開遊戲，最後遊戲製作成員介紹中的一小段動畫還滿有趣的，玩家可一定要看！



⬆ 耶！終於破關了，感動！拍張照片吧。



⬆ 敵人準備發動砲擊，先趕快收集彈藥，然後採取掩蔽。

➡ 趁著戰車轉彎，趕快上前安置炸彈。

★責任編輯＝史畢子　★美術編輯＝Ting

DATA	
遊戲類型	大富翁益智類
製作公司	光譜資訊
代理公司	光譜資訊
網　址	
http://www.ttime.com.tw/hongkong/hongkong_index.htm	

香港地產王

HONGKONG ESTATE MILLIONAIRE

地圖、建物、人物分析攻略

《香港地產王》以香江實景作為題材，並以可愛的人物作為主角，相信讓大家在玩遊戲時心情應該很愉快吧，也能夠進而了解香港各地的風土民情，本篇攻略將針對對戰地圖、建物、以及人物作分析攻略，想要稱霸成為「香港地產王」的玩家，可別錯過底下的分析：

四大地圖攻略指引

九龍

九龍地圖基本上來說雖然不大，但卻是麻雀雖小五臟俱全，在挑戰模式之中，也是第一個挑戰的關卡。在本張地圖中有一些特點：（1）小遊戲的地區很集中，點數蒐集不易。（2）交叉路口多。（3）開始時地圖上的建物都很基本，沒有特別的建築。（4）景觀建物較多，而且升級費用比別的地圖便宜。因為以上的特點，所以點數方面，請儘可能蓋一些速食店來補充，這樣就可以在卡片購買及新聞中心的運用上比較容易，再來就是一開始地圖上的建築物大多都是便利商店或是玩具店，若玩家比較希望荷包滿一點，那麼把便利商店升成3級以上會讓玩家的租金收入穩定且高，尤其像是賭俠或是金雞這類的角色，更不必要去蓋一些玩具店之類的建築物。

在獲勝方面，由於九龍的景觀建物比其他地圖多，而且升級費用便宜，所以與其要在這張地圖把別人整蟲到破產，到不如蓋棟景觀建物會快很多，尤其若玩家能充分利用房仲公司和卡片來降低升級費用的話，會更容易獲勝唷。



澳門



在澳門地圖中，一開始地圖上的就有等級較高的建物出現，但由於這張地圖並不大，所以蓋景觀建物仍是獲勝的較快方法。然而這一關於景觀建物的選擇上，就必須要有更詳細的考慮，因為位置好壞可能會讓玩家在升級景觀建物時的難度產生變化。

首先，『白玉媽祖像』是非常好的景觀建物，因為它就處在下方的圓形迴圈之中，只要玩家運氣夠好，或是擅用悠遊卡，就可以連蓋好幾層，至於資金方面，不妨就利用股票或是降低景觀建物附近的地價來因應，就可以減緩景觀建物太貴無法升級的困境，總之，本章的關鍵點就在於選對位置好的景觀建物，只要選對，相信就不難樂勝囉。

香港島



香港島算是中大型的地圖了，它最大的特點就是區域建物集中於中間地帶，所以一開始若玩家無法搶下中間區域的區域建物，那玩家就非常危險了，有可能丟一次骰子就被三、四棟區域建物收取大額過路費，要是不注意很快就會破產了，所以本章的重點在於搶得先機，若玩家一開始運氣不好，都買不到區域建物的話，不妨就利用卡片搶過來，或是乾脆用斷電卡把它斷電，再不行就用房仲公司減低地價來減少損失囉。相反的，要是玩家能搶到的話，就快狂炒該地區的地價，這樣敵人一經過，很有可能一下就破產了。

本區的景觀建物有些是在高價的區域，但是地理位置上到也沒有比低價的景觀建物好多少，所以若要買的話，還是盡量買在低價區域吧，不然升一級要花個好幾十萬的話，完成的機率就很低了。

新界・離島

新界・離島是本遊戲最大的地圖，而且一開始就有許多二、三級的建物在地圖上，而且價格也都不便宜。在這關想要蓋成景觀建物是有些困難的，因為地價高的關係，所以想要蓋則需要有雄厚資金，不過由於本關一開始就有很多種類的建築物在地圖上，加上挑戰模式之中本章又可以蓋所有的建築物，所以本關的決勝點反而是在建築物的選擇與過路費的爭戰上。



在本章之中，盡量隨時參照查詢介面，然後以最快速度蓋一些高級的建築物，像是電影院或是旅館等等，都可以讓每次走到的敵人受到重傷。累積資金之後，直到金錢夠多可以蓋電腦賣場時，就盡量用電腦賣場把別人的建築物斷電，如此一來對方的資金收入就會停擺，勝利女神也會開始向玩家招手了

12種一般建物 徹底分析

在《香港地產王》之中，分別有景觀建物、區域建物、以及12種一般建物的設定，在遊戲說明書上也有概略記載這些建物的功能，但是一些細部的資料並沒有在其中，故這邊將介紹各建築物的每一等級的能力變化、過路費及租金高低等詳細攻略資料。在過路費與租金方面，《香港地產王》將其分為五級：低、中、中高、高、特高，越高級收益越大，挑戰模式之中各關卡開放的建物會列出，未開放的建物就算達成興建條件也無法建造，而自由模式只要達成條件就可建造所有建物。



▲啊……建築物被工人給拆了

便利商店

建造條件	無
出現關卡（挑戰模式）	九龍、澳門、香港島、新界離島

	LV1	LV2	LV3	LV4
圖示				
過路費	低	低	低	低
租金	低	低	中高	高

建造建議 便利商店沒有特殊功能，一開始就可以建造，所以幾乎可說是沒有建造門檻，加上一開始地圖上就已建造了很多，所以是一定會入手的建物。不過雖然便利商店沒有功能及過路費低，但是在二級之後，它的租金則會帶來不少獲利，加上升級便宜，可說是**簡單賺大錢**的好方法，在未能建造高級建物前，**其實是不**錯的獲利工具。

通訊行

建造條件	擁有兩棟以上的便利商店
出現關卡（挑戰模式）	九龍、澳門、香港島、新界離島

	LV1	LV2	LV3	LV4
圖示				
過路費	低	低	低	低
租金	低	低	低	低

	建物能力
等級一	建物主人走到時，某一個敵人身邊會招來一隻壞的跟屁蟲
等級二	建物主人走到時，建物主人的身上會招來一隻好的跟屁蟲
等級三	建物主人走到時，所有的敵人身邊都會跟一隻壞跟屁蟲
等級四	建物主人走到時，建物主人身上跟一隻好的跟屁蟲，且其他敵人都跟一隻壞跟屁蟲

建造建議 建造條件只要兩棟便利商店就行了，所以其實門檻非常低，至於過路費及租金收入則是普通，不是那麼值得期待，但是說到它的功能，絕對是會讓敵人氣的牙癢癢的唷。它的功用是招喚跟屁蟲，利用它就能夠較有效率的控制跟屁蟲，並且增加對自己的有利條件，像是敵人後面若是跟了乞丐，就會長時間無法投資買地。



▲惱人的乞丐，讓人不能購地、投資

速食店

建造條件	擁有一棟二級的玩具店
出現關卡（挑戰模式）	九龍、澳門、香港島、新界離島

	LV1	LV2	LV3	LV4
圖示				
過路費	低	低	低	低
租金	低	低	低	低

	建物能力
等級一	建物主人走到時，可獲得點數20點
等級二	建物主人走到時，可獲得點數40點
等級三	建物主人走到時，可獲得點數60點
等級四	建物主人走到時，可獲得點數90點

建造建議 基本上速食店也不算難蓋，只要有一棟二級玩具店就行了，它的過路費跟租金普普通通，而功能則是增加建物主人的點數，這項功能對於點數的增加有很穩定的幫助，因為遊戲的點數除了金雞女超人可以偶而撿到外，正常來講只能靠小遊戲來獲得，但是小遊戲在某些地圖上只集中於某處，要是一直運氣不好走不到，那想要買卡片或是動用新聞中心可就一點辦法都沒有。建議可以將速食店等級升高，並將它蓋在岔路等容易走到的地方，這樣就會讓玩家有源源不絕的點數來源。



▲按MAP鍵就可以叫出大地圖來

電影院

建造條件	擁有一間三級書店及一間三級通訊行
出現關卡（挑戰模式）	澳門、香港島、新界離島

	LV1	LV2	LV3	LV4
圖示				
過路費	中	中高	高	特高
租金	低	中	中高	中高

	建物能力
等級一	敵人走到時，要繳交娛樂稅（5%現金）
等級二	敵人走到時，要繳交娛樂稅（7%現金）
等級三	敵人走到時，要繳交娛樂稅（10%現金）
等級四	敵人走到時，要繳交娛樂稅（15%現金）

建造建議 建造條件由於較為困難，所以無法太快入手，但是一旦興建成功，對敵人金錢的威脅是很大的。它擁有超高的過路費及租金，若是能配合房仲公司及珠寶店把地價炒高，那麼它的收益絕對會令玩家滿意。在功能上，它以收取敵人現金的百分比為攻擊方式，當敵人的現金愈多時，就會受到愈大的傷害，所以當後期敵人電影院出現時，建議將部分金錢存入銀行，不然玩家要是手邊有現金三十萬元，在面對一級電影院，玩家就要交出一萬五千元的娛樂稅，在加上過路費，可是大失血的呀。



▲大嶼山梅窩是在離島上

服飾店

建造條件	股票擁有超過1000張
出現關卡（挑戰模式）	澳門、香港島、新界離島

	LV1	LV2	LV3	LV4
圖示				
過路費	低	中	中	中高
租金	低	低	中	中

	建物能力
等級一	敵人走到時，必須交一張卡片給玩家
等級二	敵人走到時，必須交一張卡片給玩家
等級三	敵人走到時，必須交二張卡片給玩家
等級四	敵人走到時，必須交三張卡片給玩家

建造建議 若玩家一開始就有足夠的錢買股票的話，相信服飾店的入手應該不難，不過王牌特首由於每張股票只能買100張，所以要達成條件則會比較麻煩，甚至會多花一些成本。服飾店的功能與賭俠的特技很像，就是偷取敵人的卡片，而且等級愈高偷的張數愈多。不過這項功能對金雞及賭俠的實用價值會比較低，因為這兩個人除非楣運當頭，不然應該不會缺乏卡片（金雞可以撿到卡片，賭俠會偷卡片）。除了功能之外，它的租金收入及過路費的收益不錯，作為一般的收益型建物其實也有不錯的表現。



▲服飾店必須有1000張股票才能夠蓋

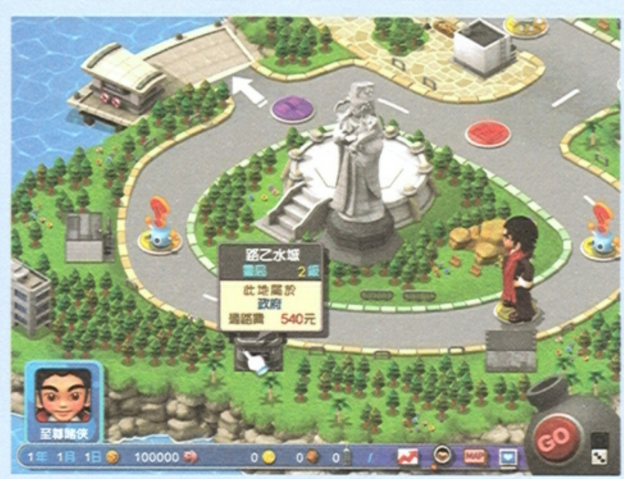
電腦賣場

建造條件	現金加存款超過300000元
出現關卡（挑戰模式）	香港島、新界離島

	LV1	LV2	LV3	LV4
圖示				
過路費	低	中	中高	中高
租金	低	低	低	低

	建物能力
等級一	建物主人走到時，發射電磁波，使敵人的建物斷電（範圍小）
等級二	建物主人走到時，發射電磁波，使敵人的建物斷電（範圍中）
等級三	建物主人走到時，發射電磁波，使敵人的建物斷電（範圍大）
等級四	建物主人走到時，發射電磁波，使敵人的建物斷電（範圍特大）

建造建議 能夠建造電腦賣場的時機通常是後期了，因為現金加上存款要到達30萬並非容易的事情，既然入手不易，就代表它一定有過人的能力，那就是可以讓敵人的建築物斷電。在斷電狀態下，建築物的功能、過路費都將消失，而且對區域建物也有效果，算是最強的攻擊型建物。附帶一提，斷電後要復電，必須要重新走到那棟建築物，並且付錢復電，或者是使用復電卡。另外它的過路費收入也很好，若是符合建造條件的話，就趕快蓋它吧。



▲澳門的白玉媽祖像是著名的景觀

傢俱店

建造條件	擁有六種不同的建築物
出現關卡（挑戰模式）	新界離島

	LV1	LV2	LV3	LV4
圖示				
過路費	低	中	中高	中高
租金	低	中	中	中高

	建物能力
等級一	敵人走到時，要繳裝潢費用300元（每一棟房子）。
等級二	敵人走到時，要繳裝潢費用600元（每一棟房子）。
等級三	敵人走到時，要繳裝潢費用900元（每一棟房子）。
等級四	敵人走到時，要繳裝潢費用1200元（每一棟房子）。

建造建議 條件需要六種不同的建築物，所以若要蓋傢俱店，請盡可能先蓋一些較易達成條件的建物。這種建築物是一種對強者恆強的建物，除了它的基本過路費及租金很高外，它的功能收費方式是對方有多少棟房子，再乘上裝潢費用，就是敵人要額外付的費用，例如敵人有10棟房子，走到玩家的四級傢俱店（裝潢費1200元），就要付出12000元的裝潢費，若敵人的房子愈多，到達20棟時，就要付出24000元，加上過路費，隨隨便便就會高達好幾萬，算是後期可以用來反敗為勝的強勢建築。

旅館

建造條件	一棟四級以上的速食店
出現關卡（挑戰模式）	香港島、新界離島

	LV1	LV2	LV3	LV4
圖示				
過路費	低	中高	高	高
租金	低	中	中	中高

	建物能力
等級一	敵人走到時，可讓敵人暫停行動一回合
等級二	敵人走到時，可讓敵人暫停行動二回合
等級三	敵人走到時，可讓敵人暫停行動三回合
等級四	敵人走到時，可讓敵人暫停行動四回合

建造建議 條件雖然看似困難，但是若能有效利用神績卡或是悠遊卡，要在短期內蓋一棟4級速食店是有機會的。旅館的功能兼具吸金及干擾敵人，算是很不錯的建築。當敵人住進玩家的旅館時，多住一天，就要多付一天的錢，加上旅館的過路費本來就高，一不注意可能就會睡「死」在旅館裡頭。舉個例子來講好了，一棟四級的旅館，過路費四千元，當敵人走到時，不只必須停留原地四天，還要繳出一萬六千元的住宿費，恐怖吧！

藥局

建造條件	擁有三種不同種類的一般建物
出現關卡(挑戰模式)	九龍、澳門、香港島、新界離島

	LV1	LV2	LV3	LV4
圖示				
過路費	低	低	低	低
租金	低	低	低	低

	建物能力
等級一	走到的敵人漫步一回合
等級二	走到的敵人漫步二回合
等級三	走到的敵人漫步三回合
等級四	走到的敵人漫步五回合

建造建議 藥局的過路費及租金由於不高，相對的，建造的它的目的仍在於利用它的功用，也就是讓敵人呈現漫步狀態（只能前進一格）。在建造藥局時，建議可以將自己擁有最多房屋的路段頭尾，都蓋上藥局，讓敵人在玩家的路段上每間都走到，也就是敵人一步一步走，玩家的過路費一間一間收，過完一條街，敵人恐怕就少掉半條命了。但請注意！不建議在房屋都是政府擁有的時候蓋藥局，因為這樣反而會協助敵人一步一步地前進買地。

書局

建造條件	擁有三棟一般建物
出現關卡(挑戰模式)	九龍、澳門、香港島、新界離島

	LV1	LV2	LV3	LV4
圖示				
過路費	低	低	低	低
租金	低	低	低	低

	建物能力
等級一	敵人走到時，扣10點點數
等級二	敵人走到時，扣30點點數
等級三	敵人走到時，扣50點點數
等級四	敵人走到時，扣80點點數

建造建議 書局也是一種基本的建築物，但是它的過路費與租金卻不高，很難期待靠書店賺大錢。不過它的功能，扣敵人點數，卻有牽制敵人特殊能力的地位，因為遊戲之中無論是買卡片或是發動新聞中心都必須要靠點數，而強大的卡片及新聞則必須耗費極多的點數，利用書店扣減敵人點數，則可以有效防止敵人耍小手段，可算是一種防禦性建築。

玩具店

建造條件	無
出現關卡(挑戰模式)	九龍、澳門、香港島、新界離島

	LV1	LV2	LV3	LV4
圖示				
過路費	低	低	低	低
租金	低	低	低	低

	建物能力
等級一	建物主人走到時，送低等級一張卡片給建物主人
等級二	建物主人走到時，送中等級一張卡片給建物主人
等級三	建物主人走到時，送高等級一張卡片給建物主人
等級四	建物主人走到時，送特高等級一張卡片給建物主人

建造建議 與便利商店相同，是基本建物之一，功能就是送建物主人卡片，與服飾店一樣，對於玩家是賭俠及金雞的效果可能只是錦上添花，但對其他人而言，可就是獲得卡片的簡單捷徑了。在戰略上，不建議玩具店蓋太多，因為它的租金及過路費實在偏低，所以若能改建成其他的建物就不妨改建吧。

珠寶店

建造條件	擁有一棟四級服飾店
出現關卡(挑戰模式)	新界離島

	LV1	LV2	LV3	LV4
圖示				
過路費	低	低	中	中
租金	低	低	中高	高

	建物能力
等級一	可提升該地段的地價5%
等級二	可提升該地段的地價10%
等級三	可提升該地段的地價15%
等級四	可提升該地段的地價30%

建造建議 由於四級的服飾店沒那麼容易蓋，所以基本上這棟建築也是難以入手的。它的特殊功用就是提昇同地段玩家所有房屋的地價，而且等級愈高提昇愈多，到了四級，甚至可以提昇30%，另外它的過路費收益不錯，而租金更是高的嚇人，作為一個穩定的賺錢工具，它想必是最適合的了。

7大人物分析攻略

接下來將把各個角色的人物特性作詳細的攻略介紹，並且獨特公開這些角色在成為玩家的敵人時，擅長用什麼攻擊方式以及賺錢術，讓玩家可以知己知彼百戰百勝之外，更可以體驗各種角色的不同玩法。

熊貓寶寶

優點：可愛的外形讓人多家憐惜，故壞的跟屁蟲不會跟著牠。

缺點：每十天要停一回合吃竹子。

★是敵人時應對之道

熊貓寶寶的優點是防禦壞跟屁蟲，所以基本上來說，牠在一開始幾乎可以不受影響的持續買地累積資產，再加上通訊行無法對牠產生攻擊，所以基本上來說牠是一名很穩當的角色。牠在成為敵人時，基本上來說，雖然牠不容易被攻擊，但是相反的，牠也不太會攻擊玩家，加上不太會炒股票，所以並不會對玩家造成太大的威脅，因此不妨利用卡片或是新聞中心持續性的攻擊牠，這樣牠很快就會落敗了。

★使用時獲勝之道

基本上針對牠的優點，開始時可先快速達到能興建通訊行的條件，並且多蓋一些通訊行，藉由通訊行來攻擊敵人，但相反的敵人的通訊行卻不會對玩家造成任何影響。多多利用通訊行，無論是讓對手孝女纏身造成過路費成兩倍，或是被乞丐附身不能買地，都可以在初期就把彼此的實力拉開來。

王牌特首

優點：為提振香港經濟促進貨幣流通，收取的過路費金額較高。

缺點：怕別人質疑內線交易，故單支股票最多只能買100張。

★是敵人時應對之道

在初期的時候，由於他在股票上的購買限制，所以初期金錢並不會有太多的長進，但是當步入遊戲的中後期之後，他可以開始建造一些高級建築物時，他的威力就會突然大增。所以在與他為敵時，一開始就要盡量阻止他興建房屋或是用卡片整蠱他，不然到了中後期，他的實力培植好之後，玩家要打敗他就不是那麼容易了。

★使用時獲勝之道

由於他的股票限制，所以他的賺錢手段就必須集中於建築物上面，盡量蓋一些高報酬的房屋或是及早搶下區域建物，是可以厚植他實力的好方法。或者一開始，便將景觀建物蓋到二級以上，讓景觀建物的過路費加成提早發揮，然後配合他的特技後，他收到的過路費可能會比別人多3～4成，如此一來他的實力就可立於不敗之地了。

機器人妹妹



優點：機器人擁有噴射火箭，一開始就固定擁有兩顆骰子。

缺點：機器人沒有身分證，銀行不會付給她存款利息。

★是敵人時應對之道

機器人妹妹屬於中規中舉的平衡型角色，基本上她並沒有特別的弱點可以讓玩家攻擊她，再加上她移動速度快，所以要用卡片攻擊到她到也不是那麼容易。而她成為玩家的電腦敵手時，由於移動快速，所以她蓋景觀建物的機動性也比一般人強，但是由於她在賺錢方面並無特別厲害，所以盡量削減她的金錢，阻止她建造景觀建物，就可以將她擊倒了。

★使用時獲勝之道

當玩家使用機器人妹妹時，所看中的當然就是她的高速移動力，建議在使用她時，盡量利用她的高速移動，來躲避掉敵人的建築物攻擊或是壞跟屁蟲，在前期除了盡量避開一些壞事情，就是多培育一些賺錢的能力。多利用便利超商的高租金，或是炒些股票，都能夠在初期提昇賺錢能力。且在開始時，選定一間便宜又容易走到的景觀建物興建，若能剛好在迴圈路段的附近的話，利用機器人妹妹的移動力，很快就能將景觀建物興建完成，算是機器人妹妹獲勝的捷徑。

拜金美少女

優點：愛買東西，也很會殺價，所以消費的花費減少。

缺點：拜金女認為享受才是人生，所以銀行存款最多存10萬。

★是敵人時應對之道

當她是由電腦操縱的敵人時，因為她頗會玩股票，加上買地可以打折，所以她的金錢會十分充足。愈到後期，她的資本愈來愈雄厚時，要打倒她就不是那麼容易。而在使用卡片方面，她也愛用攻擊型的卡片，使人為之氣結，不過別擔心，她的缺點是無法存款太多，這在初期雖算不上是啥缺點，但是在後期，由於無法存錢使得她身上必須『身懷鉅款』，那時候就可以利用乞討卡等卡片來『吸光』她身上的金錢，或是有能力的話，建造一些電影院來攻擊她，相信很快的，她就會倒在玩家面前了。

★使用時獲勝之道

她的買地費用由於有打折，所以一開始便不要懷疑的將走到的地全買下來，接下來就盡量儲存一些金錢跟悠遊卡，當經過景觀建物附近時，就用悠遊卡加快腳步去升級景觀建物，由於她買地及升級可以有八折優待，所以就可以較輕鬆地升級景觀建物，接著利用景觀建物給予的租金及過路費加倍功用，週而復始下來，出去的錢少，進來的錢多，很快就能夠獲勝了。

金雞女超人

優點：運氣超好，很容易莫名其妙撿到卡片、點數及錢。

缺點：被送進精神病院時還會一直狂笑，所以住院時間增長。

★是敵人時應對之道

金雞有事沒事就能撿到卡片跟點數是她最強的威力，也因為這樣，她的卡片跟點數很少不足，造成她可以輕鬆的利用卡片來增強移動力或是陷害敵人。基本上來說，是個蠻具威脅性的敵人，尤其當她帶著一堆攻擊卡片出現在玩家身邊時…。但是相反的，她的缺點住院增長，也是她的致命弱點，只要玩家常跑到醫院，或是利用卡片讓她住院，她的實力就會一直停滯不前，時間一久，不是失去威脅性，就是等著破產了。

★使用時獲勝之道

由於卡片跟點數源源不絕，所以多利用卡片來攻擊敵人或是用新聞中心來抄對方的家，都是可以打敗敵人的方法。金雞女超人在賺錢方面並沒有特別的實力，至於偶而撿到的錢，頂多當作零用金罷了，所以使用她的時候，只要記得『攻擊就是最好的防禦』，相信玩家一定可以玩的很輕鬆的。





使用金雞女超人要小心別被人送進醫院

香江地王

優點：所蓋的建築物十分堅固，別人無法破壞。

缺點：維持香江地產發展，不能用破壞建物的卡片。

★是敵人時應對之道

他在炒股票方面十分厲害，加上他的建築物別人無法破壞，所以可以非常紮實地累積自身實力，在遊戲無論前中後期都很有威脅性，雖然他本身也無法攻擊玩家的建築物，不過玩家要擊倒他倒也沒有捷徑可利用。

★使用時獲勝之道

香江地王的建築物非常穩當，所以只要記得不斷的興建建物就行了，因為別人很難利用小手段來攻擊你的建築物的，所以一些關鍵性的建築物，例如區域建物或是高級建築物，不妨就利用房仲公司或是卡片把地價炒高，加快攻擊敵人的威力，同時敵人卻又無法破壞玩家的建物來減低傷害，如此一來很快就會被玩家的高價地皮給害到破產。



◀眼明手快必須先注意哪種地鼠會扣分

至尊賭俠

優點：與人交錯時可以神不知鬼不覺地偷換走對方一張卡片。

缺點：遵從賭神師傅的教誨，過路費有部分要捐出來作善事。

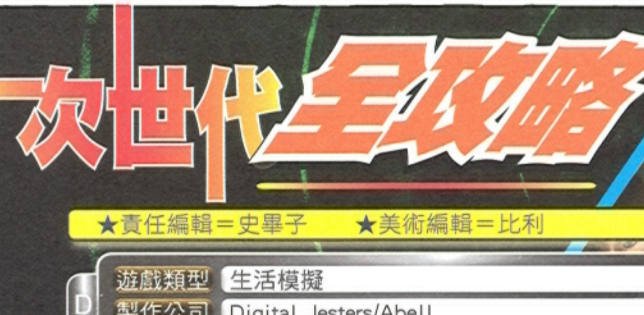
★是敵人時應對之道

這名角色在是所有角色之中最會炒股票的人，加上只要經過對手就會偷走卡片，所以算是遊戲中的強敵。由於有股票助陣，所以他的金錢會源源不絕，至於卡片，只要是攻擊型的卡片他幾乎都會發動，所以在他身邊還蠻恐怖的。然而他也不是沒有缺點的，那就是他所收取的過路費會打八折，所以攻擊他時，不妨多利用房仲公司、新聞中心、或是卡片降低他擁有的房屋地段地價，或是把他的房屋摧毀或是改建成低過路費的房屋，如此一來他的過路費收入就十分淒慘，而到了後期，他炒股的獲利由於有限，過路費收入又很慘澹的情況下，就不難對付了。

★使用時獲勝之道

賭俠的卡片跟金雞一樣，很容易就可以獲得，所以不妨把多餘的點數，投入新聞中心來整蠱敵人。至於賺錢方面，由於本身過路費收取的劣勢，所以就盡量多蓋一些高報酬的房屋，至於那些功能性取向的店，像是玩具店，就不必蓋多了，然後盡量用房仲公司及卡片來提高地價，這樣一來就可以平衡他過路費低廉的問題了。





★責任編輯＝史畢子　★美術編輯＝比利

DATA	
遊戲類型	生活模擬
製作公司	Digital Jesters/Abell
代理公司	光譜資訊
網址	http://ttime-tw.myweb.hinet.net/coffee/coffee_index.html

模擬上班族攻略

SEX, DRAMA, POLITICS. A REAL DAY IN THE OFFICE!

教你如何破關

想要完成關卡目標而不得其門而入嗎？當你玩的頭破血流想知道該如何完成目標時，我們已經為玩家準備了以下的破關方法，讓玩家不用再傷腦筋，但其實人性AI的發展是無可限量的，破關方法並不完全是制式化的，玩家也可以試圖找出其他的破關方式與玩家方享喔。

攻略注意事項

以下除了解說任務流程之外，還會列出角色必須親自參與的會議時間，雖然其他工作都可以交由其他同事幫忙（必須是朋友關係才會幫忙你），但唯獨開會是無法找人代替的，所以千萬要掌握開會時機以免被記上警告！！而其他工作因為是隨機給的，所以無法詳細列出，詳細的明細都在PDA中，這些其他工作大致分為「影印」、「電話」、「製表、看履歷」三大類，「影印」請去影印機那邊處理，「電話」請用自己辦公室的電話來處理，「製表、看履歷」則是在自己辦公室的電腦上處理。主角的工作時間為9點至13點，13點到14點為午休，下午工作時間則是14點至17點，當離休息的時間不足夠所需的工作時間時，將不能執行工作。每一個任務都是進行一週，這一週的好友關係都會延續，故可以再前面空閒時間，多增加關係，以備之後時間不夠，可以找朋友幫忙工作。

底下的任務流程都會列出詳細的對話流程，礙於篇幅，只有遇到選擇的時候會列出，若只有單一選項則不會列出，所有對話都只列出前面第一句話或關鍵字，其他是用……代替。任務流程中除非有指定時間，不然在任務期間內都可以完成。當任務都完成後，想要加速遊戲進行，可以去廁所打發時間……囧，有30分跟60分兩個選項。

約翰路線之任務1

任務一之一

劇情簡介 公司從外面請了會計師來查帳，大衛得知這件事後急 忙地來找約翰。兩人在一番討論之後，決定找公司的會計師恩斯特，好掩飾他們浮報支出的醜聞。

任務期間　星期一到星期二

會議時間　星期一早上十一點至十二點
　　　　　星期二早上十一點至十二點

任務流程

1. 與恩斯特交談，選擇【恩斯特，關於超級會計師……】→【沒關係，我們盡情享樂吧！】→【你真正的朋 友到哪去了……】。
2. 與大衛、琳賽和蕾貝卡（選擇【如果有人辦了一個這樣的派對……】）交談，邀他們去派對。
3. 與安妮聊天，達到朋友的程度後再邀她去派對。
4. 星期二會議開始前，到會議室去拿小蛋糕與廉價酒。
5. 星期二晚上六點至咖啡廳集合。



任務一之二

任務期間 星期三至星期五

劇情簡介 大衛和約翰去找了恩斯特，恩斯特卻說他沒辦法更改會計檔案。但他提出另一個方法：將原本的會計檔案掉包成塗改後的版本。

任務流程

1 調換大衛檔案

1. 與愛德華交談，得知壞掉食物的訊息。（越早交談越好，愛德華常常會不在）
2. 到自己的房間櫃子拿壞掉的食物。
3. 與蕾貝卡交談，得知早上十點和下午三點，有會計師的外送比薩。
4. 在早上十點和下午三點時，趁外送小弟上廁所時，在比薩裡面下毒。
5. 等待會計師吃下比薩後跑去上廁所。
6. 到恩斯特的房間，把辦公桌上的檔案換掉。

會議時間 無

2 調換約翰檔案

1. 與會計師海瑟交談，選擇【早安！我還沒自我介紹……】→【棒呆了……】→【妳身材真好……】。
2. 至蕾貝卡、琳賽、愛瑪、蓋瑞的房間以及會議室摘花。（摘花必須在主人不在時才能摘，請利用剛上班、或剛午休完、或下班前的空檔去摘，也可以事先就摘好）
3. 將花交給海瑟。
4. 與海瑟交談，選擇【海瑟，妳和福特……】。
5. 再和海瑟交談一次，然後到等海瑟進會計檔案室，就可以也進會計檔案室了……囧。
6. 與會計師保羅交談，趁他沮喪時換掉櫃子左邊的檔案。（檔案觸發游標很小，請小心更換，可以在交談前先找到檔案再換）

註：上述兩段任務可同時進行

約翰路線之任務2

任務二之一

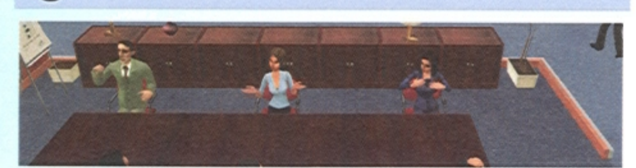
劇情簡介 愛德華向約翰介紹了一位新同事－馬克，並叫約翰好好照顧他。但大衛向約翰透露，馬克其實是董事長的兒子。為了不讓自己的工作受到影響，約翰決定要好好“招待”這位新同事

任務期間 星期一

會議時間 星期一早上十點至十一點、下午三點至四點、下午五點至六點

任務流程

1. 在上午的時間裡（趁大家剛上班還未進辦公室前），取得安眠藥、瀉藥與咖啡。
2. 接近下午三點時，給馬克喝安眠咖啡。
3. 四點的會議過後，馬上到史提夫的櫃子取得安眠藥。若史提夫還在房間裡，就給他喝瀉藥，之後再進入他的房間拿安眠藥。
4. 接近五點時給馬克喝安眠咖啡。



任務期間 星期二

會議時間 星期二早上十一點至十二點、下午四點至五點

任務流程

1. 與詹姆士交談，選擇【事情都還好吧】→【你還在替……】→【我有件工作讓你做……】。
2. 上午十一點至十二點的會議過後，立刻至愛德華的櫃子拿一大筆錢。
3. 將錢拿給詹姆士。
4. 向安德魯打聽馬克的車子（關係要達到不確定以上）
5. 將打聽所得的情報告訴詹姆士。

任務二之二

劇情簡介 約翰與馬克工作三天之後，感覺他的工作越來越麻煩。為了保住自己的飯碗，約翰與大衛密謀用合成照片抹黑馬克，讓董事長與他斷絕關係。這樣就可以永遠擺脫這個拖油瓶了。

任務期間 星期三

會議時間 星期三早上十點至十一點、下午三點至四點

任務流程

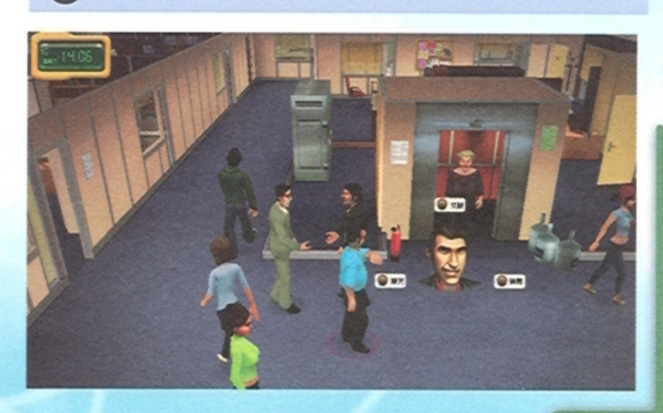
1. 與恩斯特、琳賽、蕾貝卡與珍妮佛交談。

任務期間 星期四至星期五

會議時間 星期四早上十一點至十二點、下午五點至六點
星期五早上十一點至十二點、下午四點至五點

任務流程

1. 與詹與安妮交談，選擇【嗨！安妮，妳的褲子……】→【妳被惹惱了？】。
2. 再與安妮交談一遍。
3. 至珍妮佛的櫃子拿電音舞會入場卷。（可使用瀉藥咖啡支開珍妮佛）
4. 將入場卷交給安妮，拿到馬克的照片。
5. 將照片交給大衛。



大衛路線之任務1

任務一之一

劇情簡介 公司新來了一位員工，叫做葛瑞格。他和大家相處得不錯，且有意競爭協會會長。這樣的狀況，看在大衛的眼裡，感覺有如芒刺在背。他決定要揪出這個葛瑞格的把柄，讓公司所有人知道葛瑞格的真面目。

任務期間 星期一到星期二

會議時間 星期一下午三點至四點
星期二早上十點至十一點

任務流程

1. 與珍妮佛交談，選擇【……上運動俱樂部……】→【也許妳是對的……】。
2. 再與珍妮佛交談一次。
3. 至約翰的櫃子拿性感內衣。
4. 將性感內衣交給珍妮佛，就可以與珍妮佛變成好友，即可利用電話偷聽。
5. 偷聽琳賽、艾瑪與葛瑞格的對話。（請靠近不被發現狀況下，使用「聆聽」指令）
6. 星期二下午五點以後，當葛瑞格正在跟董事長電話時，至珍妮佛的位置，利用「電話收訊」偷聽談話。

任務期間 星期三

會議時間 星期三早上十一點至十二點、下午四點至五點

任務流程

1. 與約翰交談。
2. 再與約翰交談，會有三個選項，選擇底下兩個選項，就可從他那邊得知錄音機與對講機的用法。
3. 將電梯鎖住，再與恩斯特交談，讓他弄壞電梯。
4. 恩斯特弄壞電梯後，到自己房間打電話給電梯公司。
5. 電梯公司的維修人員到了之後，從他的工具箱拿取無線對講機。
6. 將無線對講機交給約翰。
7. 與史提夫交談，得知他的櫃子有一個錄音機裡。但櫃子已經鎖住了，而鑰匙在琳賽那邊。
8. 與琳賽交談，得知史提夫的鑰匙在她的櫃子裡。
9. 趁琳賽不在時，到她的櫃子拿走史提夫的鑰匙。
10. 趁史提夫不在時，到他的櫃子拿走錄音機。
11. 與約翰交談，選擇【我現在要怎麼……】。
12. 與恩斯特交談，選擇【恩斯特，葛瑞格有特別健談的時候嗎?】。
13. 下午五點至七點之間，當葛瑞格到凱蘿的房間聊天時，到凱蘿內側房間的通風口錄下對話。（通風口位於凱蘿內側房門的旁邊）
14. 與約翰交談。

任務一之二

劇情簡介 在大衛明查暗訪之下，終於知道葛瑞格原來是替董事長做事的。知道真象的大衛與約翰，決定寫封黑函公開這件事，讓葛瑞格在公司混不下去。

任務期間 星期四到星期五

會議時間 星期四下午四點至五點
星期五早上十點至十二點

任務流程

1. 到珍妮佛的櫃子拿膠水。
2. 到恩斯特的櫃子拿報紙。
3. 到愛德華的櫃子拿剪刀。
4. 到葛瑞格的兩個櫃子中分別拿他的照片與地址。
5. 將所有物品交給約翰。
6. 將匿名信交給賽門寄出。（好感度要達到朋友）



當別人在談話時，可以利用「聆聽」指令來偷聽



約翰正為自己的背叛而自責



大衛路線之任務2

任務二之一

劇情簡介　在與恩斯特聊天的時候，恩斯特透露公司可能會被美國人給收購。為了保住飯碗，大衛與約翰共謀趕走美國人。第一步就是先探聽愛德華的行程表，好知道美國人何時會來。

任務期間　星期一至星期二

會議時間　星期一早上十點至十二點、下午五點至六點
星期二早上十一點至十二點、下午四點至六點

任務流程

1. 在本任務中，有空閒時間就多與琳賽、珍妮佛、賽門與恩斯特提升好感度。
2. 與琳賽交談，選擇【嘿！妳看起來很累的樣子】→【啊！可憐的琳賽……】→【我最近從……】。（好感度要達到同事以上）
3. 與珍妮佛交談，得到學校文具。（好感度要達到同事以上）
4. 將學校文具交給琳賽，就可知道愛德華的時間表。



可以端加鹽咖啡給美國投資人，來使他生氣

任務二之二

劇情簡介　在與恩斯特聊天的時候，恩斯特透露公司可能會被美國人給收購。為了保住飯碗，大衛與約翰共謀趕走美國人。第一步就是先探聽愛德華的行程表，好知道美國人何時會來。

任務期間　星期三

會議時間　星期三早上十一點至十二點、下午三點至四點

任務流程

1. 與賽門交談，選擇【周末還愉快嗎?在山上！】→【我會查查看……】。（好感度要達到同事以上）
2. 到大衛的櫃子拿滑雪票。
3. 將滑雪票拿給賽門，這樣就可以支開珍妮佛。
4. 下午四點半到五點半之間，到總機處接聽投資人的電話。

任務期間　星期三

會議時間　星期四早上十一點至十二點、下午三點至四點

任務流程

1. 與約翰交談。
2. 與恩斯特交談，選擇【當你生病時最好在家休息】→【放鬆一點】。
3. 從約翰房間的夾克中拿入場卷。
4. 將入場卷交給恩斯特。
5. 再與恩斯特交談一次，這樣就可以讓艾瑪生病。

任務期間　星期五

會議時間　無

任務流程

1. 與蕾貝卡交談。
2. 與賽門交談。
3. 到琳賽的櫃子拿鹽，再到咖啡機處拿一杯咖啡。
4. 將電梯鎖上，再和恩斯特交談，弄壞電梯。
5. 下午三點，美國投資人出現，拿加鹽咖啡給他喝。
6. 下午五點時，至會議室開會，就可以過關了。

約翰、大衛路線之自由模式

兩者任務內容都一樣，故合列在一起。

任務期間　星期一至星期五

會議時間　無

任務流程

1. 對十五個人生氣：當好感度為0時，就是生氣狀態。讓同事喝摻了鹽、瀉藥與安眠藥的咖啡，就能降低他們的好感度。鹽在琳賽的櫃子取得；瀉藥在蕾貝卡的櫃子；安眠藥在史提夫的櫃子。
2. 對十五個人友善：好感度到達最大值時，就是友善狀態。與同事交談，或是給他們咖啡，都可以增加好感度。
3. 對瑪麗友善：瑪麗只在早上九點至十一點出沒。
4. 對湯姆友善：把影印機關上，再跟恩斯特交談讓他弄壞影印機，打電話找電工技師，湯姆才會出現。
5. 對安迪友善：把電梯鎖上，再跟恩斯特交談讓他弄壞電梯後，打電話找電梯公司，安迪才會出現。
6. 讓五個人睡著：先讓史提夫喝下瀉藥，就可以從他房間的櫃子任意拿取安眠藥。
7. 帶十個人進入會計檔案室：好感度到達最大值後，就可以帶他們進入會計檔案室。
8. 讓三個人生病：先讓蕾貝卡喝下瀉藥，就可以從她房間的櫃子任意拿取瀉藥。

撰稿作家：路易王　責任編輯＝史畢子

遊戲售價	980元
製作公司	Falcom
遊戲類型	RPG
國外代理	Falcom
官方網址	http://www.falcom.com/ed6/
台灣代理	英特衛多媒體

苦等五年，Falcom旗下最知名的系列作品－《英雄傳說VI：空之軌跡》，終於在台灣中文化上市了。這款早就日本上市的遊戲，開發過程剛好歷經Falcom改組，人員來來去去，整整熬了三年才端了出來，在日本立刻大紅大紫。沒想到由於國內單機市場的不景氣，遲遲沒有廠商願意代理，經由英特衛裡的有識之士極力爭取，才於兩年後的此時在台上架。遽聞各大賣場在極短時間內皆銷售一空。以下我們就來看看，到底這款遊戲有什麼魅力，值得許多已玩過日文版的玩家，捧著大把銀子將它從賣場抱回家。



英雄傳說VI：空之軌跡 中文版

龐大的背景架構

在玩完遊戲後，很明顯看的出Falcom似乎想要用這個背景架構好好撈個幾年，遊戲中總共有二十多個主線任務加上近五十個支線任務，三個王國目前才走了一個，還有一大堆的謎題待解，整個故事不會讓人家有虎頭蛇尾的感覺，劇情的刻畫與動畫表現十分細膩，讓人迫不及待想要了解未來的發展。當然中文版遊戲良好的翻譯品質也加分不少，除了名字的拼音用的字比較冷僻外（John是約翰還是嘉恩？？？），整體對話的語氣都有抓到，讓玩家不會有隔靴搔癢的感覺。假如想要每個支線都完成，並仔細體驗所有的對話與劇情，路易王估計遊戲時間絕對不會少於六十小時。

英傳系列的配樂一向是日式遊戲中屬一屬二的，本遊戲在這方面沒有令人失望，尤其在結束動畫中聽到真人演唱的主題旋律，讓人在遊戲結束後久久無法釋懷。相對於結局動畫的感動，開頭動畫就給人很糟糕的印象。討厭的是遊戲中的對話或動畫都無法按任何鍵跳過，對於想重完體驗完美破關的玩家而言，這些冗長的對話實在是一種折磨。偏偏遊戲裡許多謎題或時間點限制的刁鑽設計擺明了就是要強迫玩家看攻略重玩一遍。還好遊戲中的儲存點夠多，而且隨時隨地可以儲存，加上自動儲存系統，多多少少降低了玩家犯錯的機率。



▲利用結晶迴路配置出各式各樣的魔法

遊戲最低配備

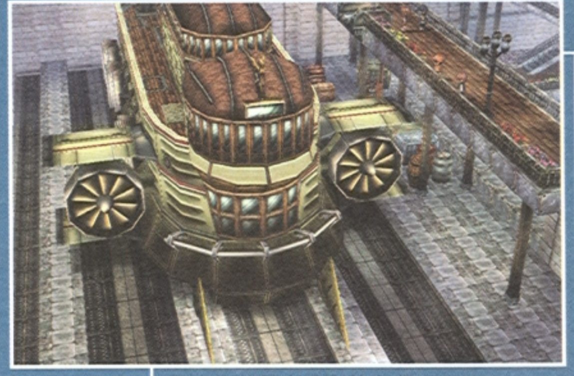
CPU	Pentium III 550以上
記憶體	192MB以上
光碟機	CD-ROM
硬　碟	1.9GB
顯示卡	32M 3D加速卡
音效卡	支援Direct 8.1以上音效卡

撰稿作家使用配備

CPU	Pentium 1800
記憶體	512MB
硬　碟	60GB
顯示卡	128M gForce 5600
光碟機	16X
音效卡	SB Live

對配備的建議

對於3D運算要求不高，且可任意調整解析度與畫質來對應硬體配備，但建議還是使用有硬體加速功能的3D顯示卡



飛空艇將是本系列的主角

上手指南

1. 每個支線任務都有期限，接完後一定要馬上去解，以免過期錯失賺取金錢與BP的機會。
2. 戰鬥時要善用S戰技的施展時機來取得AT獎勵。
3. 遊戲中許多選項或行為都會影響BP值，加上書本的收集無法回頭，想要完美破關的玩家記得經常存檔並參考攻略，以免漏掉一步悔恨一生。
4. 遊戲移除時存檔不要砍掉，下一部續集會使用到。

遊戲畫面 稍嫌過時

雖然本遊戲是兩年前的作品，但畫面以今天的水準來看仍然十分精緻。你可以看到人物的影子會隨著光影而移動，而水面波紋與霧氣呈現也都用了相當多的3D特效，各處有著不同特色的地區設定更是讓人流連忘返。唯一的缺點就是人物還沒3D化，動作比較不自然，而怪物除了最終頭目外，也都是2D的方式在進行，現在很多RPG都已經做到立體的野外地形了。不過路易王認為Falcom這個開發了四年的3D引擎還有很大的發展空間，這點從已在日本發售的續作中3D怪獸的呈現可以看的出端倪，製作小組不是沒有這樣的技術，只是目前這個系列用2D來刻畫人物動作比較熟練，未來在新的系列應該有機會看到全3D的畫面。

有趣的 魔法系統

遊戲中的魔法是一種很特殊的設計，玩家要在角色身上使用什麼魔法都可以自己搭配，創造出獨一無二的魔法組合。由於每個人可以搭配的結晶孔都不一樣，只有自己嘗試過才知道用什麼樣的組合可以讓現有的結晶迴路發揮出最大的力量。光是這套系統就可以讓玩家玩上好一陣子了。戰鬥時除了魔法外，還加入了戰技與S爆發技的設定，讓每場戰鬥都可以享受不同的戰術應用，大幅降低了練功時的單調感。而不嗜戰鬥的玩家也可以享受收集書本與食譜的樂趣。

英六跟所有的日式RPG最大的不同在於：英六不但不強調練功與走迷宮，反而利用動態的經驗值系統來抑制玩家的練功行為，也就是你的等級越高，打同樣所獲得的經驗值越低，所獲得的耀晶片也越少。加上玩家可以裝備一些特定的結晶迴路來避開路上的怪物，只要善用結晶組合，即使很低的等級都有可能破關，網路上就有玩家在比較誰能用最低等級來完成遊戲。



許多歷史的講述是以靜態的動畫來呈現

▼使用廣範圍法術一次轟掉所有魔物　▼最後的大頭目將會有變身的能力



支援 三種操作方式

遊戲支援滑鼠、鍵盤與把手三種操作方式，都可以自行設定按鍵。路易王本來以為這種日式RPG不適合用滑鼠來進行，沒想到遊戲介面設計的十分順手，習慣了之後反而不喜歡用把手翻翻找找。此外英六也不像其他日式RPG常常必須到人家家裡翻箱倒櫃，搞不清楚是當英雄還是當賊。遊戲中除了任務相關物品外，所有的物品一律在當店購買或寶箱取得，省去了四處調查的時間。看的出來所有設定的目的都是希望玩家可以很輕鬆的享受劇情以及戰鬥的樂趣。這也是本遊戲讓路易王廢寢忘食的最大原因。

結語

路易王已經記不得多久沒完完整整的玩完一款日式RPG了，十幾年前剛接觸遊戲時什麼都沒有，就是時間最多，當時打怪練功可以享受到絕大的樂趣。物換星移的今日，年紀越大，責任越重，越沒有那個閒暇忍受冗長的迷宮與練功過程。只好對較強調練功的日式RPG敬謝不敏。然而英六有著豐富的劇情與任務，簡單的迷宮與快速的升級設定，絕對可以列為筆者最喜愛的日式RPG前三名。本遊戲續作Second Chapter在日本已經上市了，也是本系列的完結篇，新作除了可以接續對應First Chapter的紀錄進度外，還可以自由選擇隊員，戰鬥時多了協力技可以使用，遊戲內容是FC的兩倍。國內玩家早已等的望眼欲穿。不過大家是否有機會享受到中文化的SC，就要看大家對於正版軟體的支持熱情了。

英雄傳說VI：空之軌跡

遊戲沉迷指數 ★★★★★

畫面：精緻明亮，可惜2D的角色表現方式較為生硬

音效：繼承本系列的特色，旋律優美動聽，悅耳又不搶鋒頭



操控：無論滑鼠、鍵盤或把手都可以自行設定按鍵，介面簡潔流暢



內容：架構龐大嚴謹，但劇情推進不深，留下大量謎團待解

總評：忍住想要給5顆星的衝動，只為了遊戲裡許多尚未完美的細節。畢竟是兩年前的作品了，早些時候推出的話評價一定會更高。

撰稿作家：Bishop　責任編輯＝史軍子

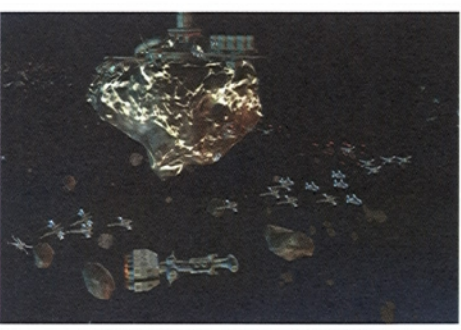
項目	內容
遊戲售價	NT1090
製作公司	Petroglyph Games
官方網址	http://www.lucasarts.com/games/swempireatwar/indexFlash.html
國外代理	LucasArts
台灣代理	EA美商藝電
遊戲類型	策略模擬

在沈寂了一段時間後，軟體世界又再度重新出發了，除了恭喜復刊之外，也讓筆者多了點事情可以做，繼續在這裡寫評論，玩玩遊戲；回到主題上，這次要為讀者帶來的遊戲是《星際大戰：帝國戰爭》，這一款遊戲融合了戰略與即時戰略兩大要素，並且在玩法上面也是相當多樣化的。

星際大戰 帝國戰爭 Star Wars: Empire at War《英文版》

很久很久以前，在遙遠的銀河系的另外一端……

「long long time ago in the galaxy far far away……」每回看星際大戰就一定會出現這個標題，這個標題已經成為是一種慣例，並且也是讓星戰迷所期待著這一行字的出現；這次故事主要是以星際大戰四、五、六為時代背景，出現的人物都是老星戰迷所熟悉的人物，像是達斯維達（Darth Vadar）、年老的歐比王（Obiwan Kennobi）、尤達大師（Master Yuda）以及三部曲裡頭最重要的角色天行者路克（Luke Skywalker）以及韓索羅(Han solo)，這些角色都是構成星際大戰裡所不可或缺的人物，而這次這些著名的角色都將會以英雄的身份出現活躍於遊戲中。這次的遊戲總共分為數種不同模式，讓玩家可以同時享受到策略遊戲以及即時戰略的樂趣，並且不論是那一種模式下都是即時的，因此不同於一般回合性策略遊戲能夠給予玩家更多的思考時間，在即時的環境下玩家必須要更快作出正確的選擇才有可能獲勝。



▲進入電影模式的觀看即時戰鬥也是遊戲裡的賣點之一



▲只要將左邊框框裡的兵種拖曳到圖中的戰術點範圍內，就可以呼叫增援



遊戲最低配備

項目	規格
CPU	Pentium III 1.0GHz 或AMD Athlon同等級的CPU
記憶體	256 MB RAM以上
硬碟	2.0GB以上未壓縮硬碟空間
顯示卡	支援DirectX 9 的 64 MB AGP 顯示卡 (ATI Radeon 8500 或 NVIDIA GeForce 3 或以上之顯示卡，除 GeForce 4 MX 系列以外)
光碟機	8 倍速以上 CD-ROM 或DVD-ROM光碟機
音效卡	DirectX 9.0c相容音效卡
系統	Windows XP或2000

撰稿作家使用配備

項目	規格
CPU	Intel Pentium4 640 2.26GHz
記憶體	1GB RAM
硬碟	80g
光碟機	SONY DRU-820A 16X DVD
顯示卡	ati x700
音效卡	主機板附設之音效卡
系統	Windows XP SP2

對配備的建議

在這樣配備下已經相當順暢，但是如果是希望能在更高解析度達到更好的表現的話，建議可以將顯示卡更換到更高階的。



▲由於建設地點是固定的，因此在建造設施時需要慎選

上手指南

1. 一開始建議先由教學模式開始熟悉各指令。
2. 佔領戰術點可以呼叫增援並且將部隊快速推近。
3. 宇宙戰時沒有戰術點的問題，可以將戰機放置到友軍可及的範圍內，因此只要開的地圖越大可以呼叫援軍的範圍也越廣。
4. 地面戰鬥敵軍AI並不是相當聰明，可以派英雄在前來吸引敵軍砲火。
5. 在銀河地圖模式下，佔領的星球可以放置些微兵力來觀察敵方動向。

豐富的遊戲內容

在遊戲的模式總共有地面戰、宇宙戰、地面控制戰以及銀河地圖作戰等四種不同的模式，地面戰與太空戰都是類似一般即時戰略遊戲般生產建築物建構自己的部隊然後奪取土地並擊敗對手。而地面控制戰在規則上則略為不同，除了帶有即時戰略的要素外，增加了佔領一定領地就能夠獲勝的條件，在這樣的條件下讓戰局更容易變得更白熱化，讓以往固守在家的戰術在這裡完全不適用。而在所有模式中銀河地圖模式與其他遊戲類型的差異最大。在銀河地圖模式下，玩家的操作介面會改變成為類似戰略遊戲般的大地圖，在這個大地圖上進行生產與下達作戰命令，而銀河地圖上為數眾多的星球並非只是單純攫取資源的一個點，在功能上頭也是有相當大的區別的，某些特殊的兵器是有限定區域生產製造的，因此在獲取資源的同時也要考慮自己的策略，奪取適合自己戰術應用的星球，而當在銀河地圖模式進行地面遭遇戰時則會切換成地面戰鬥模式，在這個模式下玩家也可以直接委託電腦自動進行，跳過冗長的戰鬥過程讓電腦直接算出結果。

在眾多遊戲模式裡筆者最喜歡的莫過於太空戰鬥的部分，在這個模式下雖然也是類似即時戰略的玩法，但是在發展上面並不像一般即時戰略遊戲裡需要去建造各式建築物來滿足條件，考慮建築物擺設的位置問題等問題，玩家只需要佔領足夠的資源點就能夠開始進行生產，在流程上可以說是相當的簡化，讓玩家能夠直接享受到即時戰鬥的樂趣，此外在遊戲裡面單位的增加與成長也與其他遊戲有所不同；在這款遊戲裡頭，隨著玩家所控制的戰術點越多可以使用的單位也越多，而且隨著佔領的戰術點不同，部隊也可以直接開到前線，這樣的設計大大的提升了這些戰術點的價值以及重要性。



在生產的每個單位都會列出這個單位的強項以及弱點，方便玩家瞭解單位能力



在銀河地圖模式下，會顯示每個星球所給予的貢獻

重現電影各種設定

另外整個遊戲裡頭令人感到興奮的就是能夠看到許多在電影裡頭的設定出現在遊戲中，就像死星也被當成是帝國軍的兵器之一，玩家生產並且操控著死星來摧毀其他星球。完全重現電影般的情節，此外在遊戲中的許多小設定也是豐富遊戲內容所不可或缺的，像是各個星球的氣候狀況會對實際戰鬥產生影響，大型船艦進入宇宙的小型星帶會持續損血、C3PO與R2D2可以竊取對方科技，而英雄角色在原力的使用上面也隨著角色而有所不同，像是歐比王的專長是原力回復以及原力保護，維達的原力推擠、窒息等能力都跟以往出現在電影內的一樣，而就是這些設定讓遊戲產生了更豐富的遊戲性。

而更值得一提的便是遊戲裡頭所塑造出來史詩般的感覺，要構成史詩般的感覺除了壯闊的場面之外，還要加上數量龐大的兩軍，再佐以雄壯的音樂便造就了史詩般的感覺，尤其是在攻入敵方總部時龐大的大軍壓境，再配上電影模式（Battlecam）模式真的讓人有全然不同的感覺。

新的典範

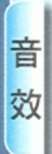
在這款遊戲裡頭步調並不算太快，遊戲裡單位除了在一般單位的各種通用功能像是移動、攻擊、定點等指令外，並沒有完全支援熱鍵，因此也不容易因為需要去記憶特殊的熱鍵而弄得手忙腳亂。戰爭的步調並不像其他即時戰略般來得又快又緊湊。玩家還可以有點空閒可以切換成電影模式（Battlecam）模式來觀看。當鏡頭拉近按下電影模式時，讓人的感覺就有如在看一場電影動畫般，尤其是在太空中搭配上擠滿整個畫面的戰機與戰艦時，明顯的讓人感受到不同的魄力。在各方面的表現上，帝國戰場其獨特的風格讓人明顯的感覺到一股新的樂趣。

星際大戰：帝國戰爭

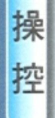
喜愛原著推薦指數 ★★★★★



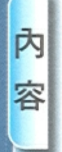
畫面：華麗的遊戲畫面在許多同類型遊戲內都能夠輕易的見到，但是在這款遊戲裡頭所搭配的Battlecam更突顯出這樣的特點，讓戰鬥感覺起來像是在看電影般



音效：音樂特效與背景搭配得恰到好處在遊戲裡使用了大量星際大戰電影裡的配樂，搭配上Battlecam模式讓人有置身於電影般的感覺。



操控：遊戲裡頭總共分成三種遊戲方式，而每一種都方式在操作上雖然算不上簡單，但是大約一個小時後就能夠控制自如。



內容：除了華麗的畫面，簡易的操作外，還包含了三種類不同的遊戲模式，讓這一款遊戲比起其他同類型的戰略遊戲還要更吸引人。



總評：以往星際大戰遊戲較少有好玩的即時戰略類型出現，相信這款遊戲可以滿足喜歡即時戰略的星際大戰迷。



撰稿作家：飛鳥 信　　責任編輯＝史畢子

遊戲售價 NT$1200
製作公司 EA LA
官方網址 http://www.ea.com/official/lordoftherings/bfme2/us/
國外代理 EA Games
台灣代理 EA美商藝電
遊戲類型 RTS

作家J.R.R.Tolkien的奇幻巨著－「魔戒」被搬上大銀幕後一直風光無限，而且以魔戒為名的遊戲作品在當時非常的多樣，不論ACT或是RTS甚至是RPG或是OLG，但是真正稱的上大作的卻少之又少，多半都是趁者電影的熱潮趁機撈一票的應景作品，其中真正稱的上大作的不多，其中代表是《中土戰爭》，而在電影熱潮逝去的今天，又發行了系列作品《中土戰爭II》。

Lord of the Rings : The Battle for Middle-earth II

魔戒：中土戰爭2

華麗的影音饗宴

《中土戰爭》以遊戲背景和相關資料非常詳實，遊戲資訊來自原著龐大而細緻的設定而著稱，EA親自甚至延請研究Tolkien作品的學者專家來監督，保證了所有資料的真實準確。本作《魔戒：中土戰爭II》新加入了J.R.R.托爾金原著小說內容，讓遊戲展現前所未見的深度，並將帶領玩家領略電影三部曲之外的全新戰役。比如中土北方的多爾哥多、迷霧山脈和幽暗密林等未躍上大螢幕的地區。

《中土戰爭》向來以華麗的畫面與效果著稱，在二代中又更加的進化了！忠實再現《魔戒》電影版中那種聲勢浩大的戰鬥場面。玩家會看到龐大的步兵團在艱難推進了幾英尺後，被騎兵踩亂陣型或被狂暴的巨魔揮舞著大棒沖散的壯大場面。而隨著新魔法和新技能的加入，可以感受到《魔戒：中土戰爭II》帶來的震撼效果，比起一代更加絢麗，而全新的召喚生物－守衛者，巨大的海怪，吞噬一切誤入其領地的可憐生物。使用吞噬時畫面效果逼真刺激。同時新作中將加入海戰。船艦之間的戰鬥使得中土這一奇幻世界更加絢麗，本作的水面倒影效果實在讓人驚艷！想像一下散射著微光的銀鏡般水面，夕陽下海岸上潮起潮落的浪花，讓人感到賞心悅目！同時發動魔法的光芒，人物的影子，水中的倒影等所有細節也都讓人十分滿意。還可以運用威力強大的新武器與召喚能力，召喚龍或造成火山爆發，展現全新的視覺震撼。

遊戲中的音樂當然還是採用電影的原聲配樂，當然是十分的有氣勢而且動聽，但是也可能是聽太多次了！所以居然讓筆者有種"聽膩了"的感覺，基本上如果玩家擁有高檔的音效卡和音響，絕對可以達到電影院級的效果。

遊戲最低配備

項目	規格
CPU	裝有1.6 Ghz同等級或更高檔處理器的個人電腦
記憶體	個人256MB、多人512 MB RAM
光碟機	16倍速或更快之DVD ROM光碟機
硬　碟	5.5 GB可用硬碟空間
顯示卡	64 MB GeForce2等級顯示卡，僅支援AIT和Nvidia晶片組顯示卡，以及Intel GMA 900和GMA 950產品
音效卡	支援Direct 8.1以上音效卡

撰稿作家使用配備

項目	規格
CPU	P4-2.4G OC 3.2G
記憶體	1G RAM
硬　碟	MAXTOR 80g /7200轉/2mb buffer
顯示卡	ASUS GF6600-GT
光碟機	ASUS DVD 16X
音效卡	TerraTec Aureon Xfire 1723

對配備的建議

筆者認為二代的遊戲引擎比起一代有經過優化，所以對於硬體的需求比起一代來的低，在記憶體上的需求比較大，最好能有512mb以上的記憶體，才能夠順暢的進行遊戲。

▼龍居然會吐火了…



1. 善用遊戲的陣列系統，不論是較慢的步兵還是快速的暗黑騎兵，都可以保持同一陣形前進。
2. 側面攻擊會比正面攻擊更容易打倒對手。
3. 所有烈焰武器都可造成相當程度的火傷害，而且大火會在地表上四處延燒，可以善用。

更加洗鍊的系統

玩家可以在北方開闢戰場，並指揮全新的種族陣營「精靈」、「矮人」和「哥布林」，與從未在電影版裡出現的新英雄和生物並肩作戰。幾個全新的陣營。包括“哥布林與怪獸”（goblins and monsters）—《霍比特人》主角Bilbo Baggins所頭疼的那些小個子與他們殘暴有力的夥伴；以及精靈和矮人各自獨立的陣營。迅速、隱匿、戰力非凡的精靈族，其弓箭手無人能敵，還可以召喚老鷹和樹人做為盟友；矮人是優越的戰士，進行超遠端毀滅性打擊的攻城機器。尤其擅長搗毀敵人基地；哥布林是極具侵略性的冷血怪物，能快速地蔓延和支配領地，並能利用拋擲石塊的食人妖和巨人發揮極佳的攻城威力。

另外Gondor和Rohan兩個在這一系列遊戲之前版本中獨立的國家現在被合併為一個叫做”人類”的陣營，並融合了兩方的優勢。筆者論《中土戰爭1》的時候，認為由於太過於遷就電影劇情，而造成遊戲間陣營和兵種間的不平衡，在這次可以說有了很大的改進。遊戲在兩方面提供了個性化的選擇。第一方面，除了電影中出現過的角色，玩家可以創造完全屬於自己的新英雄，親自設定他們的容貌、發色、所用武器以及自身能力。這些新英雄同樣可以在戰鬥中獲得經驗值升級，並獲得新的能力。

第二個方面是基地的建設：之前《魔戒：中土戰爭》要求你必須在指定的地方才能建造城堡、防禦塔、城牆這些工事，而現在任何地方，只要玩家願意，都可以建起一座堡壘。自由度可以說增加不少，而基地的主建築有不同的升級方向，不過《魔戒：中土戰爭》中“建築熟練度”（隨著遊戲時間累積和使用次數的增加，建築會生產出更強的戰士）這一概念在II中不會再有。筆者認為這是一種進步，不再強迫玩家生產不需要的兵種來讓建物升級，十分的人性化。

同時遊戲有了陣列系統，使行軍時身著鎧甲的步兵會始終保持在隊伍前面，保護身後的弓箭手。遊戲還強調戰鬥的策略部署，側面突擊會比正面衝撞更容易消滅敵人。善用此點的玩家將在戰鬥中更快取得勝利，或扭轉不利局面以弱勝強。另外雖然建築熟練度已經取消，但一直存活的軍隊仍會獲得經驗值升級。

由於電影中並沒有海戰的描寫，所以前作中也就沒有海戰的設計，這次總算增加了海戰的系統！正義陣營（包括精靈、矮人和人類）擁有精靈海盜船，而邪惡陣營（Mordor、Isengard和哥布林）與之對抗的是《魔戒：王者歸來》中出現過的暗黑戰艦。所有戰船都配有弓箭手，可以攻擊海上和陸上的敵人。他們還能射出火箭點燃敵船，遊戲畫面中海戰弓箭手群互射非常壯觀。

原汁原味的RTS策略深度

對於作為一個RTS的連線對戰遊戲，筆者給予前作《魔戒：中土戰爭》的評價其實不高，頂多只能稱為單機版的大作，但是不論是平衡或是控兵感都還有待加強但是這次很明顯的在這方面有了很大的進步！新式的部隊控制系統帶來俐落的隊形、戰線與計畫模式，再搭配全新策略性人工智慧的動態世界地圖，玩家可以在這場變化多端的戰役中依然能掌控整個戰局。《魔戒：中土戰爭II》裡的所有烈焰武器都可造成相當程度的火傷害，而且大火會在地表上四處延燒。各種地形擁有不同的「助燃」程度，因此發射的火矢能夠引燃森林大火，並影響附近的任何部隊和建築物，讓玩家享受更震撼的視覺效果和更深入的戰略樂趣。

二代中新陣營都有自己的新單位和科技能力，為了平衡性舊勢力自然也被賦予許多新元素。一個成功的戰略遊戲透過升級程式不斷完善很正常，但為了儘量讓玩家滿意，這次《魔戒：中土戰爭II》未發行前已經進行了數月之久的多人對戰的線上測評。筆者覺得的確可以看到製作組非常認真地設定，來調整遊戲平衡性、操作性、多人對戰。相比上代，《魔戒：中土戰爭II》提供更加豐富的戰略選擇、更具特點的建築和更多令人激動的遊戲元素。

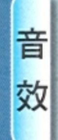


巨人！這是比巨魔還要強壯的種族

魔戒：中土戰爭2

遊戲沉迷指數 ★★★★★

畫面：二代呈現出比一代更華麗的畫面與效果，加上首次出現的精緻海戰畫面，感受全新的視覺震撼。



音效：忠實的呈現出如同魔戒電影一般的磅礴氣勢，音效部分也十分的有震撼力。

操控：一隻滑鼠走天下，和方便控兵的陣列系統，擁有十分方便的操控性能。



內容：除了電影的內容外，也收錄未登上大螢幕的故事，算的上是內容豐富。



總評：雖然是一部炒冷飯的作品，但是製作的用心和創新的設計，華麗的聲光效果，還是非常值得玩家來玩，人物的模組許多都是沿用前作，算是內容方面小小的遺憾。

撰稿作家：小小隻絨毛狗　責任編輯＝史畢子

項目	內容
遊戲類型	3D第三人稱解謎動作遊戲
製作公司	Crystal Dynamics
遊戲售價	NT$ 1080
國外代理	Eidos / Atari
官方網址	http://www.tombraider.com/
台灣代理	Eidos / Atari

因為六代的《古墓奇兵：黑暗天使》慘遭滑鐵盧之後，許多玩家對於古墓奇兵系列的期待度也就日益下滑，以往作品中最令人津津樂道的莫過於四代的經典解謎方式，這樣匯集多方智慧思考，才能解開目前難題進行下一關卡的方式，讓玩家熱衷不已，其實思索六代之所以口碑不佳的原因：主要歸咎於操控性質不良，劇情過於老套，遊戲配角又幾乎淪落成花瓶的田地，故這次在新製作小組Crystal Dynamics的開發製作下，七代的《古墓奇兵：不死傳奇》試圖再次抓回玩家的心。

古墓奇兵：不死傳奇 英文版 Tomb Raider：Legend

重新打造蘿拉的魅力

這代特地請回當初一手創作蘿拉這個經典角色的Toby Gard重新塑造七代的蘿拉形象；搭配新裝備、並且將蘿拉女性柔化點也是這次角色設定的考量之一。這次製作小組將古墓六代中多餘的男主角與角色扮演的特色移除，重新將焦點全部放回到蘿拉的身上。而遊戲中也為蘿拉設計出幾百種的動作組合並改良操作的控制，允許蘿拉在刺激的關卡中更加從容且準確地移動，遊戲操作的難度並不與動作的數量成正比，相比於六代反而更容易上手。

縱橫世界的探險

在這次的冒險當中，玩家將操控著蘿拉，探索著玻利維亞、秘魯、日本、西非、哈薩克斯坦、英格蘭、尼泊爾等地，從蘿拉生母的消失悲劇開始，一路追跡發現到年輕時候理應死亡的摯友亞曼達竟然是背後的關鍵人物，並且要阻止亞曼達與其他的BOSS級頭目們，利用手上收集而來的亞瑟王神劍碎片，打開回到神界Avalon的通道。對於這代的蘿拉，一開始當毛狗進入遊戲的時候，澎湃的片頭動畫及音樂已經讓毛狗震撼不已，後來開始第一關的感覺竟然就像看「不可能任務2」開頭一樣，蘿拉在玻利維亞高空攀岩，遊戲中巧妙的利用動畫與遊戲互相搭配的手法真的是恰到好處，並且不時穿插著提示文字來讓玩家清楚了解到現在碰到的難度應該要怎麼解決（雖然是英文字，但是特殊按鍵接用水藍色特別表現，相信只需要初級英文能力的玩家皆可輕易上手），在這些蘿拉進行的高難度動作中，最讓毛狗喜歡的大概就是攀岩與盪旗桿的時刻了，老實說真想不到蘿拉的體力這麼好，光靠兩隻手就能在空中待的那麼久，而當擺盪旗桿到對岸時那媲美奧運體操選手的姿態，簡直讓人如痴如醉。



遊戲最低配備

項目	規格
CPU	P4 2.0 GHz以上或同等級的AMD Athlon XP以上處理器
記憶體	512MB以上
光碟機	8倍速以上
硬　碟	10GB以上硬碟空間
顯示卡	100% 相容於 DirectX 9.0c 並具有256MB記憶體以上的3D加速卡（Nvidia GeForce 5900 / Ati 9800XT）
音效卡	Microsoft Windows 支援的音效卡
系　統	Windows XP或Windows 2000

撰稿作家使用配備

項目	規格
CPU	Intel Pentium4 640 3.2GHz
記憶體	2GB DDR2 533
光碟機	16X DVD
硬　碟	1TB RAID-SATA2
顯示卡	ASUS EN6600GT-128MB
音效卡	Creative Sound Blaster 5.1 Live!
音效卡	Windows XP SP2

對配備的建議

根據研究7900GTX-512MB顯示卡或是用SLi雙顯卡可能都不完全支援次世代畫面的特效開啟，因此這款遊戲在顯示卡上真的要求的很嚴格，不過如果不開次世代畫面特效只啟動其他效果，倒是已經能夠擁有一個亮麗的遊戲畫面，所以建議玩家不必盡鑽牛角尖的想把顯示卡升級到頂級，目前還沒有必要。玩家可到硬體測試頁去測試硬體：http://www.systemrequirementslab.com/referrer/eidos?registration_option_id=2524



上手指南

1. 遊戲當中每次到了得分點GET POINT請記得順便存檔，用ESC鍵叫出選單SAVE即可，因為很多危險的地方或怪物就會在下一刻會現身。
2. 動畫的「分秒必爭時刻」請記得依照畫面提示順序輸入方向鍵（上下左右）即可平安度過，而如果是有陷阱或怪物出現的「迫切危機時刻」請記得馬上做出反應逃離到安全的地方。
3. 遊戲中很多類似卡關的地方請多注意牆壁或頭上，也許能利用攀爬、吊掛的方式繼續探險。
4. 拉繩索時，按住E鍵再按上下可以攀爬繩索，之後放手只按上或下即可擺盪繩索，懸盪到任何玩家想要的地方。另外當攀爬出現黃色手掌時候也請快速按下E鍵讓蘿拉的另一隻手穩穩的抓住岩壁才不會落下。
5. 按下Q鍵射出的飛爪功用很多，能拉扯或移動物品、當繩索、抓寶物、啟動機關等等，之後按下E鍵即可回收飛爪，請多多利用於探險當中。

這代的影音特效

這位蘿拉造型的繪圖層由原先的4400增加到9800個多邊形數目且在外觀上採用更真實的材質紋理。相信很多的玩家在XBOX360上看到蘿拉的時候一定驚為天人，而這種特效在PC改版上變成了次世代畫面特效(Next Generation Content：簡稱NGC)選項，根據毛狗用自身的6600GT硬跑NGC的功能測試下；老實說畫質真的相差很多，首先蘿拉的皮膚出現了真實皮膚的粗操凹凸不平的表面感、頭髮際出現髮絲、水的紋路更加的真實、光影投射更寫實接近自然光、地面也不再是平面而是對應材質而出現高低，人物衣著依照光的角度不同會有相對應的隨機光澤出現。小缺點大概就是畫面會因為真實性而更加的昏暗、實力不夠的顯示卡甚至無法開啟NGC或是開啟NGC後發生嚴重LAG的情況。

其實想在PC上跑NGC效果，玩家的顯示卡配備真的要很頂級，通常7900GTX-512MB以上的顯示卡開啟都會有出現些許LAG的情況，也許搭配強力的雙核心CPU之下，效果會改善些，而目前有些顯示卡的驅動程式也有相容性的問題，為此nVidia公司已經就顯示卡驅動程式方面進行修正，相信在不久的將來會有更好的驅動程式出現。而在遊戲的音樂特效方面，玩家請放心，絕對讓玩家血脈噴張不已。



性感蘿拉照



蘿拉的強力後援們，負責在藍芽耳機的另一端報告最新近況

遇到動畫的「分秒必爭時刻」請記得依照指示輸入方向鍵才能平安渡過唷

收集服飾享受換裝的樂趣

當然絕大多數的時候都是在到處尋寶，在這代中因應不同地圖的場景會有不同的金、銀寶物（佛像、十字架、電能球等），收集寶物的用意就在於獲得不同的蘿拉衣服造型，在這次遊戲中共有將近30幾套的不同裝扮，入手方式多樣化（收集寶物、在限制時間內過關等），相信也是讓玩家不斷進行古墓遊戲的動力來源之一呢。而遊戲進行駁火的時候，毛狗每次操縱著蘿拉踐踏上敵人頭頂時；那瞬間發生的駭客任務慢動作特效真是頂級，除此之外，遊戲中不時穿插的高速度的飆車、追車，也能讓玩家盡情享受極速快感的爆發感。當然在這代中，資料的來源還能從夥伴（蘿拉隨身帶著藍芽耳機與PDA）的即時對話，來發掘下一個要進行的動作或是方向，讓玩家不在孤身犯險，聽著恐怖的音樂而沒有旁人的陪伴，這次當玩家做出高難度的動作或是發生危險的時刻，夥伴們都能馬上稱讚或是提醒呢！

結　語

最後，毛狗在這裡提醒各位玩家，遊戲中許多的場景都要靠臨場反應來即時應對（雖然說每次不小心掛點死亡後都會從得分點再重開，不過死多次也是會讓人感覺到厭煩的），如果玩家動作與判斷正確的話；那種完成任務的成就感是無與倫比的豐富。另外很多玩家一定很納悶為何遊戲過場劇情沒有字幕對吧，請記得到選項語言中開啟字幕才能看的到英文字幕唷。最後請別再猶豫了，快來一同加入古墓奇兵的行列當中吧！

蘿拉暫再現風采指數★★★★★

畫面	音效	操控	內容	總評
橫跨世界各地風情的精緻3D畫面，搭配光影及各種特效的點綴，以及不時穿插具有速度感的流質畫面，讓人眼睛為之一亮，可盡情倘佯於蘿拉的奇幻冒險之中。	遊戲當中優美的主題曲，符合當地風情的小旋律；令人血脈噴張的激戰場面爆破音效，將會有如高音質家庭劇院的頂級享受，不過先決條件得要有個好喇叭。	七代的蘿拉操控真是太神奇了，異常簡單且容易上手，玩家所要記憶的鍵盤按鈕也並不多，讓玩家可以輕易讓蘿拉進行各種高難度且優美的特殊動作。	這次的遊戲因為使用新引擎來測試市場玩家的反應，因此關卡稍短，不過結局劇情埋下伏筆；也許在未來8代或資料片將會持續未完的時空冒險之旅了。	適合喜愛蘿拉系列的冒險玩家群以及熱愛極限運動的耍酷高手群來一同遊玩，是款絕對值得珍藏的經典遊戲。






撰稿作家：小小隻絨毛狗（毛狗） 責任編輯＝史畢子

遊戲售價	NT$1080
製作公司	Electronic Arts
台灣代理	美商藝電
國外代理	Electronic Arts
遊戲類型	3D第三人稱解謎動作遊戲
官方網址	http://godfather.ea.com.tw/



終於在闊別多月之後，毛狗我再次站上舞台與各位玩家淚眼重逢，這種重逢的喜悅真是令人感動萬千，相信各位讀者也跟毛狗一樣的痛哭流涕當中吧Q_Q，大師兄終於回來啦～師兄們都回來啦～（謎之聲：這句台詞好像在少林X球裡面聽過的樣子...）。不論如何；咱們話不多說；持續進入這次的遊戲；畢竟忠實的報導與評論遊戲是毛狗我的首要任務呢！

中文版 教父 The Godfather

重返教父世界

我相信一些老玩家對於教父這系列的電影一定不陌生吧，1972年教父電影上映；緊接著1974年教父續集的播出，之後隔了數年的1990年教父Ⅲ的感動，帶領著大家回到1945～1955年的紐約，感受當時黑幫勢力的蓬勃發展以及不可一世的壯闊年代（啥？一集教父電影都沒看過？快去便利商店有教父系列VCD特惠發售中，值得珍藏紀念）。也因此這次遊戲製作公司請來了老教父馬龍．白蘭度（Marlon Brando）為遊戲配音，重現他飾演的角色柯里昂閣下，隨著不久之前馬龍的逝世，這套遊戲也意外地成為他的絕響作品之一。而玩家在設定完自己的外貌之後，將投效於柯里昂（Corleone）家族，展開玩家體驗一系列匪徒的生活，置身於勒索、違法事業、追緝、仇視和暗殺等各種事件中，並隨著自己在家族中身份的提升，聲勢的日益擴大，逐漸的剿滅其他四大家族，並且奪得紐約閣下的尊崇封號，成為全紐約不可一世的偉大人物。

遊戲最低配備

CPU	Intel Pentium4 1.4GHz以上或AMD Athlon系列以上
記憶體	256MB以上
光碟機	DVD 2倍讀取速度以上
硬碟	至少5GB以上硬碟空間
顯示卡	顯示卡記憶體至少要有64MB並相容T&L規格（ATI Radeon 8500系列以上、NVIDIA GeForce3系列以上但GeForce4 MX除外、Intel Graphics Media Accelerator 900系列以上）
音效卡	DirectX 9.0c相容音效卡

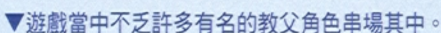
撰稿作家使用配備

CPU	Intel Pentium4 640 3.2GHz
記憶體	2GB DDR2 533
光碟機	SONY DRU-820A 16X DVD
硬碟	1TB RAID-SATA2
顯示卡	ASUS EN6600GT-128MB
音效卡	Creative Sound Blaster 5.1 Live!

對配備的建議

遊戲畫面預設為1280x720，對於某些LCD硬體最高只能呈現1024x768的玩家來說可能無法進入遊戲，建議先換台CRT進入遊戲變更畫面像素後再接回LCD即可正常遊戲。遊戲支援手把，相信會比滑鼠好用；記得先進入遊戲選項中把反向操作取消，才不會發生前進變後退等相反狀況發生。


▼章節式玩法，任務開始時候都會有文字介紹，可惜字小了點。


▼遊戲當中不乏許多有名的教父角色串場其中。





上手指南

❶ 遊戲當中的儲存點都在藏匿處中（地圖上綠色房子內床上才可儲存），記得隨時隨地都要回到藏匿處儲存遊戲進度。
❷ 遊戲初期路邊經常發生警察與黑幫的駁火，被打死的屍體上可以隨機撿到武器以及彈藥，可以省下買武器以及彈藥的錢唷，不過請小心別被流彈打死。
❸ 地圖上黃金三星賣的武器都是遊戲中等級三的高級武器，建議存多點錢之後直接跳級買三級武器，這樣對於遊戲進行有很大的幫助。
❹ 遊戲中炸保險箱請用小炸藥（細細黃色一根上面有條導火線）即可，別用到大炸藥不然會炸毀整間店鋪，甚至會誤殺自己呢。
❺ 車子很好搶，路邊停的或是行進中的（接近車後談話動作即可驅離駕駛，不過大貨車無法開）皆可搶，由於遊戲地圖過大，請多利用車輛加速移動速度。

舞光燦爛的繁華紐約

由於此款遊戲改編自馬里奧．普佐（Mario Puzo）撰寫的「教父」小說，以及由派拉蒙影業拍攝的同名電影，因此在遊戲當中如何忠實的呈現當時紐約的一景一物，也變成了一件十分困難但重要的關鍵。雖然遊戲改版成中文化，可惜中文字體幾乎都很小且昏暗，如果沒有將螢幕調亮的話，根本很難看清楚某些劇情或是選項的介紹，且在遊戲過場的劇情交代上還是有些翻譯古怪、辭不達意的地方，不過幸好的是，遊戲中的過關提醒倒是描寫的很清楚，玩家不用擔心會卡關。而遊戲中最自傲的全新「暴徒的臉」技術，讓玩家可以調整角色的臉孔樣式、痣與疤痕、頭髮……等，不過當毛狗進入遊戲後發現到，其實整個遊玩的過程中看到主角臉孔的時間很少，倒是不需要花費太多時間精力在此設定上。進入遊戲後就會發現主角的裝扮就是白襯衫、西裝褲、油亮的整齊西裝頭，再配上西裝褲吊帶，挺有1945年的紐約風格。當玩家閒逛在紐約的場景當中時候，來來往往的街上不論人物、車輛、商家店面等都有著1945年紐約風格，遊戲的貼圖用心也能感受的到，物品的精緻程度也能從畫面上呈現出來，爆破場景的設計、槍枝射擊、武器的種類、人來人往的嬉鬧聲響，不同NPC的談話語調，皆有其迷人之處。整體來說，遊戲中的動畫畫質就等於遊戲內容，背景音樂也有著教父電影原聲帶的感動。

雷同於GTA的遊戲模式

而當玩家進入教父的世界之後，在結合了動畫劇情以及過關場景的互相搭配下，讓玩家一步步的熟悉這個教父世界以及操作方式，當玩家通過了初期劇情的帶領之下小訓練課題之後，就能夠自由的探索整個遊戲世界，遊戲當中有四個左右城鎮，彼此之間距離都有點遠，最好用汽車來代步會比較省時間，大略的遊戲方式與過程類似ＧＴＡ（俠盜獵車手）系列，所以如果之前有玩過類似遊戲的玩家相信並不難上手，不同之處大概就是教父的劇情比ＧＴＡ來說較短，也比較沒那個多變化。

在遊戲當中，除了玩家本身與環境的互動外，路上可是也會有些不良事件發生，例如有強盜會搶劫婦女財物甚至殺害婦女；這時候如果玩家選擇不予理會，那麼強盜將會奪得財物後轉身逃跑。毛狗我還記得第一次的時候我追了上去，卻被警察誤認為歹徒同夥開槍射擊，後來我學聰明，第二次我直接掏槍爆頭強盜，結果還拿到了幾千元的現金呢，不過因為當街掏槍嚇壞了當地民眾，導致警察追捕，幸好遊戲設定玩家只要逃回藏匿處（自宅）或是逃到別的城鎮，那麼追緝令（最高五顆星）就會自動減少或歸零。

掌控遊戲二三事

玩家的藏匿處不只是一開始那間而已，隨著劇情的演進；玩家也能從別派或是別的城鎮中搶到或是買到其他藏匿處，這些都讓玩家能夠就近儲存遊戲，不用再跑到大老遠去儲存。而且當玩家回到儲存點時候，都會有古早電話響起，可以從該支電話知道現在的任務進度，當然除了主線任務之外，遊戲當中也有著許多的支線任務可以讓玩家去完成的。

在遊戲中，毛狗除了正常任務外，最喜歡到處恐嚇店家收取保護費來賺取資金，利用暴力威脅或是金錢買通來恐嚇，當買通店家後就能發現該店後面的走私生意（賭場、私娼寮等等），這些走私生意也有其老大，當達成協議後玩家也能分一杯羹，可別小看這些走私生意以及保護費的微薄收入，當玩家金錢累積夠了後，就能夠到暗巷中與武器走私犯購買軍械及彈藥，所以越多錢買到了好武器，就能殺傷敵人越快，而這些遊戲的經驗也會轉變成技能值提升主角的能力（逃跑技能、武力、體力等），讓玩家更容易進行遊戲。

教父中文版

體驗當黑幫教父指數 ★★★★☆

畫面　遊戲顯示卡要求配備頗高，不過在畫面流暢度與精緻度的表現上，倒也有著一定的水準，特別是灰暗的紐約街頭風格也表現出色，可以見到製作公司的用心。

音效　不論是遊戲中的爆破場景、開槍駁火、急速狂飆、乃至於劇情的言談皆有其盡責的呈現。只有紐約教父才有的電影風格配樂，更讓人體會當時紐約風情。

操控　在遊戲操控方面除了鍵盤、滑鼠之外，還支援手把，實地測試之下，手把的反應操控能力遠比鍵盤、滑鼠方便，也比較不會造成雙手混亂的場面。



內容　正常遊戲下，並未玩到明顯的BUG存在，且有中文翻譯以及提示的情況下，對於遊戲進行相信不會造成太大的困擾或是卡關的情況發生。

總評　遊戲架構完整且豐富，適合喜愛教父電影或是喜歡黑幫系列遊戲的角頭老大玩家群，歡迎一同來佔領全紐約，變成全紐約最崇高的教父。

撰稿作家：Sango　責任編輯＝史畢子

遊戲售價	NT$850元
製作公司	Nival Interactive
台灣代理	光譜資訊
國外代理	CDV Software
遊戲類型	RTS
官方網址	http://www.blitzkrieg2.de/

第二次世界大戰是人類歷史上死傷人數最多的戰爭，也是場遍及全世界的戰爭，加上許多可歌可泣的事跡以及令人神往的名將風采，故遊戲界的二戰熱也不曾停過。在2003年，以二戰為背景的《閃擊戰》甫一推出，即受到玩家們的熱烈討論，它精細的戰車模型更是被軍事迷玩家們所喜愛，其後也推出了多款評價不錯的資料片。在去年十月，德國CDV公司亦順利推出了《閃擊戰2》，3D的畫面，更快節奏的戰鬥，重新帶領玩家們回到二次大戰的戰場上。

閃擊戰2 BLITZKRIEG II 中文版

三大陣營及多元的任務

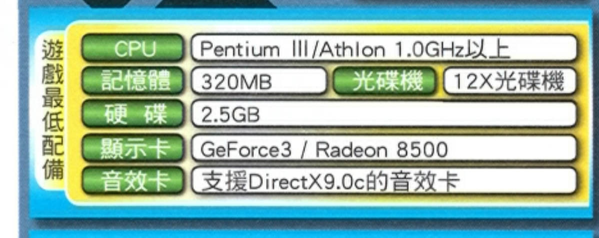
在單人的劇情方面，跟一代一樣有三大陣營，分別是美國、德國以及蘇聯。三個陣營有其個別的主線劇情。每條主線劇情是以數個歷史戰役來組成的，每個歷史戰役再與數個虛構任務成為一個章節，玩家可以自己選擇任務進行的順序來提升技能或是獲得新的部隊。比起一代，《閃擊戰2》的虛構任務明顯豐富了許多。在一代中雖然可以重複的進入隨機任務賺取經驗值，但玩家們可以發現到每關敵人的配置都大同小異。在二代中，雖然沒有無限制的進入任務來變相的提升等級，但因為每個任務都是設計小組特地去製作的，所以不會有重複在玩同一關的感覺，整體的遊戲體驗也更為的豐富有趣。另外，戰爭的場景部份，從沙漠與綠洲相交錯的北非戰場、綠草茵茵的歐洲戰場、到冰雪交加的蘇俄戰場都沒有放過，比較值得一提的是東南亞的戰場，在這代也有比較多的著墨。各種迥異的戰場風情，其中的遊戲體驗也絕對是大不相同的。

在戰爭中，建築物也會因攻擊而有所受損





呂宋島的戰役，有濃厚的東南亞風情



遊戲最低配備

CPU	Pentium III/Athlon 1.0GHz以上
記憶體	320MB
光碟機	12X光碟機
硬　碟	2.5GB
顯示卡	GeForce3 / Radeon 8500
音效卡	支援DirectX9.0c的音效卡

撰稿作家使用配備

CPU	Pentium IV 1.8 GHz
記憶體	512MB
硬　碟	160MB
顯示卡	Radeon 9600XT
光碟機	ASUS 16X DVD光碟機

對配備的建議

根據筆者的電腦配備，在1024x768的情況下，畫質開到高，在大部分的戰役及網路遊戲中都算是十分順暢。筆者的電腦其實算是中下階的等級，所以各位讀者們應該都可以跑得很順暢。當然如果能加強的話，我是建議記憶體為首要考慮。

▼冰天雪地的蘇俄戰場



上手指南

1. 如果己方坦克遇上敵人的反坦克炮，請保持移動利用機槍將對方的人員消滅，也因此可以奪得對方的裝備。
2. 盡量將自己坦克的正面面對敵軍，因為正面的反裝甲值較高，比較能承受對方的攻擊。
3. 網路對戰時，善加利用步兵的望遠鏡的能力，在敵人未發現你之前可以先發制人。

全新的增援系統

《閃擊戰》一代的一大特色在於其部隊的昇級制度及『私人部隊』的設定。『私人部隊』會跟隨玩家在每場戰役中出現，並透過戰場上的表現，等級會有所提升，戰力也就更為的堅強。但『私人部隊』只要一被擊毀就會永遠的消失，也因此讓玩家們更珍惜手下的部隊。所以在一代中就可以常常看到，前線的戰車一有損壞，就立刻拉到後方進行維修，之後再重新投入戰場，這現象在遊戲過程中會反覆的發生，當然也會經常為了保護『私人部隊』而重新讀取。但這些設定在二代中被全新的增援系統所取代了。之前在一代中，增援部隊只有空軍及傘兵的設計，但在二代中，增援系統所提供的部隊種類則是非常的多元，舉凡各式的火炮及步兵團到多樣的空中武力，像是轟炸機、戰鬥機以及地面攻擊機都一應俱全。除此之外，原本的等級設計則是被指揮官系統所取代，上述的各種增援部隊都可以指派一名軍官負責指揮，而擁有指揮官的增援部隊才可以透過戰鬥來提升其經驗，並獲得新的技能。比較可惜的是不同的指揮官並沒有能力上的差異，對於部隊的意義似乎只是讓他們可以提升等級而已。如果能在這點上面有所著墨的話，遊戲的豐富性將會有更大的提升。

畫面及音效的表現

如果有玩過前作的玩家，畫面呈現的改變是給人的第一印象。透過鏡頭的縮放讓整個戰場更有立體感。除此之外，本代依然保持前作有的建築物毀損的設計，遊戲中的建築物會忠實地呈現經過戰火的摧殘而毀損的情況。另外像是戰車行走所留下的痕跡，輾倒擋路的矮樹等寫實的表現，或是爆炸的特殊效果都十分的令人感到賞心悅目。不過玩家們可能會發現，本代無論是戰車模型或是建築物、水面等比起一代似乎都變的沒那麼的精細，這可能令一些模型迷感到有些失望，3D及2D，孰優孰劣，這就是見仁見智的問題了。

另外，相較於遊戲中各方面的表現，《閃擊戰2》的音效表現明顯的遜色許多，奇怪的地方在於此問題也是《閃擊戰》被人詬病的項目之一，想不到在二代中仍然沒有改進。不過好消息是網路上有許多玩家們提供模組、地圖，使得遊戲的耐玩度有所提升，其中也包括了音效方面的模組，跟原本的遊戲音效比起來可以說是天差地遠，不過要注意的一點就是，有許多模組使用之後無法跟網路上的玩家進行連線對戰，所以如果使用時有要覆蓋原檔案的時候，請記得先做備份。

快節奏的戰爭過程

《閃擊戰2》雖然是款即時戰略遊戲，但與《世紀帝國》系列、《魔獸爭霸》系列不同的是，你並不需要為資源的收集而煩惱，只要思考如何運用手上的兵力來進行各種戰術以尋求勝利即可。將焦點集中在戰鬥的過程中，也加快了整體的遊戲節奏。在《閃擊戰2》的戰役中都會有增援次數的限制，如果沒有用完增援次數會保留到每個章節最後的歷史戰役中。但事實上，每章節所提供的增援次數是很夠用的，所以可以盡情的呼叫支援來協助作戰。但也因為如此，似乎喪失了一些樂趣，像在一代中，你會非常珍惜部隊，審慎的作戰。但在此代中，因為有了增援系統，玩起來就比較可以無所忌憚，反正部隊沒了再呼叫支援就可以，也因此玩起來的節奏比起一代有明顯的提升，而且在戰鬥的規模上，因為所率領的部隊多了，也從戰術提升到戰略的層級，玩起來的感受也有所不同，可以說是各有各的優缺點！

精彩的網路對戰

相較於《閃擊戰》的網戰表現，《閃擊戰2》的網路對戰真的是好玩太多了。在《閃擊戰2》的網路對戰中，要透過據點的佔領才能招換更多的增援部隊，也因此鼓勵玩家們做主動的攻擊，連帶的加快遊戲的進行節奏。類型上面，除了一般的對戰模式之外，官方還有所謂的排名戰，透過排名戰可以提升自己的軍階。而排名戰是由伺服器隨機挑選軍階相近的玩家進行對戰，也因此更增加了不確定感及挑戰性。當看到自己擊敗別國玩家且獲得勳章時，那種感覺真是痛快！

閃擊戰2

體驗二戰戰場指數 ★★★★☆


畫面：3D的畫面表現出戰場的立體感，遊戲中亦有天氣方面的表現，玩起來視覺方面的體驗算是非常的豐富。

音效：音效方面的表現略嫌空洞，無論是士兵槍枝射擊或是車輛行進的引擎聲都仍有待加強。不過音樂方面的表現倒是可圈可點。

操控：《閃擊戰2》的操作與前一代並無太大的差異，快捷鍵的位置與鍵盤上的按鍵都相對應，應該很快就可以上手。


內容：任務十分的多元，並不會有前作重複性過高的問題存在。另外，網路對戰可玩性也十分的高，遊戲整體耐玩度還算不錯。


總評：《閃擊戰2》的整體表現算是相當不錯，也將真實性與遊戲性做了相當不錯的平衡，可以說是戰爭迷、坦克迷值得一玩的遊戲。

撰稿作家：Magician　　責任編輯＝史畢子

- 遊戲售價：990
- 製作公司：DeepRed
- 遊戲類型：模擬經營
- 國外代理：Atari
- 官方網址：http://www.atari.com/tycooncity/
- 台灣代理：英寶格（Atari Taiwan）

《城市夢想家：紐約》是一款個人覺得難以定位的遊戲。要說是城市模擬，但是實際上玩家只是一直在投資、蓋房子、開商店。要說是經營，不過玩家在遊戲中還要建設公共場所（公園、動物園）、建造地標，還要提升市容，吸引更多的居民。最後玩了一段時間之後，終於發現這款遊戲最好的定義就是——「打造街景」。

城市夢想家：紐約

Tycoon City New York 中文版

「大蘋果」的經營哲學

紐約，NewYork！！儘管不是美國的首都，不過重要性卻比華府還要高，儘管沒有多少名人出生在此，不過卻有很多政商名流每天來往於此。這顆「大蘋果」大概是全世界最知名的蘋果了吧。全世界最大的股票重鎮、商業總部重鎮、文化重鎮、藝術重鎮、電影與音樂的重鎮，並且擁有複雜的人種族群，故這顆大蘋果又別名「大熔爐」，就是在形容紐約中族群融合的複雜性質。然而這顆蘋果從樹上長出來可不是一天兩天的事情，就像玩家所有玩過的城市模擬一樣，一個城市的發展必然是從基礎開始，隨著工商業、文化、服務業的開拓，才會慢慢形成一個城市的文化圈。這款《城市夢想家：紐約》也不例外，玩家這次要親手打造這顆大蘋果。

以手上的資金，投資各種行業，每種行業又會吸引不同類型的居民入住，舉例來說，如果興建很多藝術電影院或是藝廊，並且發展書店、文具店、藝術用品的商業，就會開始有很多的人文學生、詩人、藝術家進入附近的區域居住。當然相對的，如果玩家建設了迪斯可、舞廳、酒場，這些類型的居民就會開始流失，改成另外一種的居民入住。每種類型的男女住民都會有不同的服裝打扮，當玩家拉近在路上以路人觀點察看的時候就會發現。但是別害怕嘗試，勇往前進並且永不放棄夢想就是大蘋果的經營哲學，這款遊戲裡面要讓玩家「倒閉」是幾乎不可能的，基本上玩家所需要負擔的成本只有商店的建設費，蓋好商店，接下來就坐著、端杯咖啡等著大把大把的鈔票收進來吧！這樣的感覺是不是相當輕鬆呢？擺脫什麼銀行貸款、什麼國家債券、更不用管什麼地下的水管是不是沒有接好，還是哪天火力發電廠就要報銷、市民會不會走上街頭抗議，也不會有天災異變還是外星人入侵，盡情發揮夢想跟創意吧！盡情地追求利潤、開拓事業，這就是「大蘋果」！



遊戲最低配備

項目	規格
CPU	Intel Pentium 4 1.8GHz / AMD Athlon 1.8GHz
記憶體	512MB
光碟機	4倍速或以上
硬　碟	1.5GB
顯示卡	64MB以上顯示卡
音效卡	DirectX9相容之音效卡

撰稿作家使用配備

項目	規格
CPU	Intel Pentium M 1.6GHz
記憶體	512MB
硬　碟	80GB
顯示卡	ATI Mobility Radeon X600 SE 128MB
光碟機	MATSHITA DVD-RAM 24x
音效卡	Realtek AC97

對配備的建議

以上述設備跑起來順暢，不需準備太好的硬體就可以遊玩



有些任務看起來很難達成，不過只是需要一點耐心就是了

❶ 一開始建議玩家選擇進行新手教學，遊戲內容就會一步步地帶著玩家前進。

❷ 遊戲時間稍微有點冗長，由於很難「倒閉」，因此建議玩家有錢就多蓋一些容易賺錢的商店，加快收入，在後期一些有時間限制的任務上，比較能夠快速累積建設資金。

❸ 另外關於地標建設所需要的地標債券似乎顯示的數值錯誤，有地標債券的話就去試著建設看看吧！

街景「REFORMER」

玩家在《城市夢想家：紐約》之中，不是扮演紐約市市長，而是一個在紐約投資的企業家，自由地在各個區域投資，並且建設街景。不過除了「沙盤」可以讓玩家自由興建城市之外，隨著各區各種行業的開拓，玩家慢慢可以發現每一區都還是有各自獨特的街道景色，像格林威治村充滿了人文藝術的氣息，而崔貝卡則是商業高樓、企業總部林立。紐約的部份在遊戲中依然忠實地呈現真實世界每個「區」的性質。像是「蘇活區」玩家可以興建一些戲院，但是也需要一些「安全服務中心」；而「格林威治村」在每年的10月則是會有著名的萬聖節遊行，玩家也可以親自參與遊行的盛況跟規劃。而一些所謂的旅遊「地標」，也可以藉由通過任務獲得的「地標債券」，讓玩家成為帝國大廈的擁有者或者是格林威治教堂的建設者。

雖然這樣在某些意義上限制了玩家的自由選擇性，不過當從海岸邊看到自己一手打造出來的Sky Line，或是在人來人往的路上看著路人在商店之間穿梭時會有種成就感。甚至如果玩家把著名的中央公園種滿了櫻花樹，當春天到來，霎時滿園的紛紅，會讓人有種置身在日本上野公園的感覺。（註：上野公園是日本著名的賞櫻景點）要讓街上充滿狂歡的氣息嗎？那多開一些舞廳、酒吧、俱樂部準沒錯，要讓街上充滿花香氣息嗎？多在商店門口擺點花盆裝飾吧。想要把這顆大蘋果改造成什麼樣子，就全看玩家跟手上那隻小鼠了。



Let's Dancing！



賞櫻好季節

Hey! Don't Touch Me!

遊戲中在基本操作上相當容易，玩家可以把指標的尖端想成一根針，指著哪個地方，就可以該點為中心縮放、旋轉，輕輕點兩下也可以直接順暢地自動拉近到該點前面；而且在遊戲選項中還提供了各類型的濾鏡標示，可以輕鬆地判讀。

另外一個特色就是音效的方面，玩家拉近商店或是路上行走的人物時還可以聽見NPC們交談的聲音；如果他們對你建設的商店很滿意，會說出「This place is Awesome！」，（這個地方太棒了！）但是如果很糟糕的話或許會說出「It's Awful」（糟透了）喔。玩家也可以點選行人，看看他們的資料、名字、去過的地方還有需求，不過有的行人點下去還會跟你抱怨「Don't Touch Me！」（別碰我！），如果沒有找到他們需要的商店的話，也會跟你講「This is not I want」（這不是我想要的），相當的逗趣。路上也會隨著車子的增加，開始變得吵雜，網咖裡面可以聽見敲打聲、公園內的小提琴家也可以聽到他們的演奏（雖然都是同一首就是了），其他還有很多小地方玩家可以慢慢自己去發現。不過音樂方面就比較沒什麼表現了，相當可惜。

結語

基本上這款遊戲玩起來相當輕鬆，沒有繁雜的選項、沒有什麼惱人的事件，也不會倒閉，就沒有什麼Game Over的問題，就算放著不管去睡個覺再起來繼續玩都可以，很適合想要接觸城市模擬這類型遊戲的新手玩家，值得大家來嘗試看看。

城市夢想家：紐約

經營大蘋果指數 ★★★★★

畫面 各式樣的建築物與配件、實際在街道上、商店中行走的住民，隨著季節變化的樹木景色。可惜未能呈現自然天氣變化跟建築物內部景色。

音效 吵雜的街道聲、車聲、商店喧鬧的聲音、街頭表演、小提琴，豐富的音效表現讓你體驗到從寧靜到熱鬧的城市發展史。

操控 簡單的一鼠到底，視角切換移動都很容易上手，唯一的缺點是介面視窗會擋住滑鼠對建築物、人物以及土地的點選。



內容 簡單的遊戲目的，輕鬆享受城市模擬、街景打造的樂趣。



總評 比起SimCity系列來說算是城市模擬類型中相當的小品，但是簡單、容易卻又不失娛樂性的內容，建議想要入門城市模擬類型遊戲的玩家品嚐。

撰稿作家：小全　　責任編輯＝史畢子

遊戲售價	NT$850
製作公司	日本SystemSoft
官方網址	http://www.ttime.com.tw/perfect_dx/perfect_dx_index.html
國外代理	日本SystemSoft
台灣代理	光譜
遊戲類型	戰略戰棋

筆者剛拿到這個遊戲時，實在是大吃一驚，因為筆者是在好久之前玩過這個遊戲，沒想到一眨眼之間，這款遊戲也已經20年了，雖然筆者還沒那麼老，但是眨眼間也從當初玩遊戲的青澀少年，變成現在的微胖青年了，這款由日本知名軍事策略模擬遊戲廠商SystemSoft所推出的大戰略系列20週年紀念作《大戰略PERFECT 2.0 DX》，以「目標為完美的大戰略」為出發點所製作的遊戲，號稱收集了玩家意見，並且加入了不少好的模式，恩恩！筆者馬上試玩了一下，看看號稱Perfect的大戰略，到底有沒有達到玩家心目中Perfect的觀感。

大戰略 Perfect 2.0 DX 中文版

貼心的遊戲設計

大戰略系列遊戲從以前到現在形式都沒有什麼改變，遊戲主體介面是在由六角型方格所構成的地圖上，玩家利用手中的資金生產軍事武器，與電腦或其他的玩家進行侵略或對抗，一方面利用各項軍事武器削弱敵方戰力，一方面派遣步兵佔領敵方的各項設施，以攻佔城市為目標，歷代中都會加入目前世界上各個國家的兵器，但是《大戰略Perfect 2.0 DX》若以經典的眼光來看，的確是重現了經典的遊戲，但是在目前即時戰略遊戲盛行的年代，卻讓人感覺到有點不合時宜，不過不可否認的，戰棋也有他一定的魅力，有的玩家就是喜歡這種腦力激盪，思考周延的遊戲，且玩家也比較沒有時間壓力，可以在最大的時間作最周延的考量。

而且這次遊戲還提供簡易模式與普通模式，沒玩過的玩家一定問這兩種模式有什麼差別，差別在於普通模式的選項較多、較自由，而簡易模式則是適合剛接觸大戰略系列的初學者，尤其玩家若是之前沒接觸過這款遊戲或是戰棋類遊戲，選擇簡易模式將有很完整的教學指導，讓玩家從不會玩此類遊戲到一步步接觸並深陷其中，筆者對這部分是滿有好評的，也因為模式的關係，讓不論是入門級還是本系列的狂熱玩家，都能享受遊戲的樂趣，此外經過那麼久的發展，遊戲的介面雖然有點繁複，但是操作方面卻讓玩家頗能得心應手，而且也不至於那麼困難執行與進行遊戲，對於一些比較新新人類的玩家來說，這樣的設計也讓他們更容易入手，當然對於筆者這種老骨頭來說，這樣的介面是更如魚得水了。



遊戲最低配備

CPU	intel p2 400mhz以上
記憶體	98/me：128MB，2000/XP：256MB以上
硬碟	1GB
顯示卡	4MB以上，可以顯示16High color以上的顯示卡
光碟機	4X 以上CD-ROM
音效卡	相容於DX9.0 的音效卡，可播放PCM音源的音效卡

撰稿作家使用配備

CPU	INTEL P4 2.8MHZ		
記憶體	2G	光碟機	100G
硬碟	ASUS Nvidia 6200		
顯示卡	16XDVD		
音效卡	主機板內建		

對配備的建議

由於對配備要求不高，因此玩家只要有符合三年前水準的電腦一般來說就可以跑了，電腦比較快並不會影響遊戲的速度，筆者測試過，在筆記型電腦執行，速度與桌上型電腦差不多，記憶體要夠用就是，畢竟是回合戰略遊戲，硬體方面不會很要求。

▼簡易模式有教學，可讓玩家一步步上手



上手指南

❶ 遊戲的系統把作戰跟生產分開來，一開始在畫面左上方（原始位置）有個小框框，裡面有個階段結束，一開始是沒有兵的，所以大膽的按下階段結束吧！（這個階段是給你指揮軍隊用的，不能生產），接下來原來階段結束的地方會換成回合結束，這時就可以生產了。

❷ 可以生產的地方只有首都以及基地（陸海空），都市什麼的就不能生產（只能增加防禦攻擊優勢），想獲勝善用兵種攻擊與地形優勢即可。

更加自由的遊戲環境

大戰略歷來就是以兵器的詳細、地圖的眾多聞名，這次在《大戰略PERFECT 2.0 DX》更是集歷年來之大成，這次在遊戲中，玩家可以選擇與遭遇的參戰國家共有37國之多，每個國家都有自己的獨特兵器，所收錄的實際軍事武器更是大戰略系列之冠，高達1250種以上，其中約100種是由玩家選出來的最受歡迎兵器，例如介紹中的美國SR-71黑鳥偵察機和XB-70女武神轟炸機等，再加上再次加入了12年前受歡迎的「兵器編輯器」系統，讓玩家可用可用兵器編輯器進行調整，能夠衍生出的特殊兵種可說是相當多的，網路上甚至有玩家提供剛彈的圖片，並且提供剛彈的資料庫，要將剛彈的各型兵器加入，筆者也還在嘗試，不過也可知道遊戲中的「兵器編輯器」自由度之大了，除了兵器編輯外，這次遊戲一樣提供地圖編輯，還有戰役編輯，玩家可以利用地圖編輯的功能，將自己想要的地圖編入，進行自己想打的戰役，遊戲中也提供相當多的地圖，有些地圖還很有趣，像是Necomini wars，整個地圖就是一個少女的圖像，而兩坪大的房間這個地圖，整個地圖綜觀起來就是一個小房間，除了打起來刺激外，在這些特殊的地圖模式打起戰來，也別有不一樣的特殊感覺，除此之外，遊戲也提供且收錄了受歡迎的玩家創作劇本地圖，這些地圖除設計有創意外，也在實際打戰的考量上做好了各個資源與環境的分配，除了有趣外，對於腦力激盪也是一個不錯的選擇。



◀基地可生產的兵器，相關資訊都有詳列

實現不可能的—戰役與對戰模式

上面所說的地圖，就讓玩家可以打超現實的戰役，但是玩家亦可在遊戲中實現目前世界上要發生或是不可能發生的戰役，除了遊戲介紹中所介紹的「臥薪嘗膽」，美日與中國大陸大戰，「翠巒」中越南遭法國與中國分割，新加坡被英國佔領統治，玩家也可以參與目前美國與伊拉克、伊朗的戰爭，甚至是網路上已經有玩家開始編輯中國大陸與台灣開戰的地圖，都讓筆者在討論時大呼過癮，這款遊戲不可免俗地仍然提供了網路對戰與郵件對戰，對於上班族來說，郵件對戰是一個很有趣的玩法，不過比較麻煩的是，一定要等對方下一步後才能再打，這種等待未免也太久了，筆者是懷疑有誰能受得了啦！但是提供多種不同的地圖戰役與對戰模式，仍是讓筆者稱讚的一點。

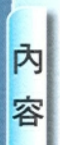
美中不足的地方

這款遊戲雖然說經典再現，但是PC中文繁體版其實有不少問題，例如有些名詞都是以大陸口音來翻譯的，很多武器名詞都被修改成大陸方面的口音，當然筆者想當然是因為目前單機遊戲都大半以大陸市場主，所以台灣就直接簡體轉繁體而已，不過仍希望遊戲公司在這方面能因為文化在這方面加以調整，另外遊戲中新鋭兵器居多，一些歷史上有名的武器反而不見了，例如二次大戰的戰艦大和號，筆者想可能是因為大陸反日情緒，所以一些兵器有可能刪掉了，就連一些地圖網友也反應不見了，不過還好這款遊戲仍能變通獨取歷代的大戰略圖檔，只是方法說明書沒教，筆者就說一下，玩家可以讀取用讀取歷代大戰略地圖那項，可以讀取2004之前的地圖，讀取後再存成DX地圖檔即可，不過遊戲一開始有些BUG，好在光譜已經有更新PATCH，所以別忘了去更新，對了，最後筆者仍然要稱讚一下那厚厚的說明書，有興趣的玩家可以多讀一下，對瞭解遊戲進行有很大的幫助。

大戰略PERFECT 2.0 DX

經典再現指數 ★★★★★

畫面	音效	操控	內容	總評
畫面中規中矩，但以目前遊戲均以3D，絢爛圖形表現來說，此款遊戲畫面普通	遊戲音樂與音效相當振奮人心，不會因回合遊戲無太久，讓人睡著	典型的windows介面，操作算是相當容易	遊戲為經典大合集，內容當然有一定的水準	一款集合20年大戰略遊戲系列的經典遊戲，也許有些不合潮流，但是對於戰棋類玩家來說，卻是一款不能不玩與重新好好體會的遊戲。




電腦玩家評論

撰稿作家：闇夜使者　責任編輯＝史畢子

遊戲售價	NT750
製作公司	SystemSoft
官方網址	http://www.ttime.com.tw/silent/silent.html
國外代理	SystemSoft
台灣代理	光譜資訊
遊戲類型	戰爭

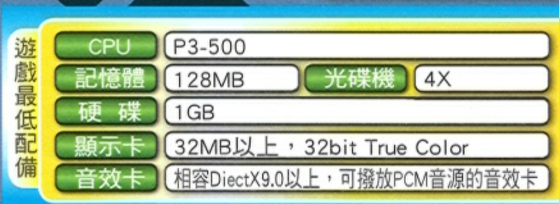
「沈默的艦隊」漫畫中，日美正在共同進行潛艦建造計畫－「五號計畫」，而海江田四郎及原來山波號的所有成員們，便是此計畫中的第一任實驗人員。在這計畫中所生產出來的海蝙蝠號，是一艘搭載著反艦核子彈頭飛彈、八門魚雷發射管、鈦合金艦體、核子反應爐等，一艘稱之為「海中魔王」也不為過的艦艇。但就在所有成員完成訓練試航的那一天，海江田艦長竟做出了率艦自立為獨立國「大和」這個驚人之舉；在經歷了一連串的冒險之後，大和號終於來到了日本……

沈默の艦隊2

THE SILENT SERVICE

忠於原著漫畫的劇情

筆者玩遊戲的時候鮮少會有政治的連想啦！可是玩到本作的時候，感覺上便有點破功了，因為《沈默的艦隊2》的劇情上不但沒有基本的起承轉合結構四大法，只是一味平平淡淡的進行遊戲，並變向的宣揚日本國的國威，這樣雖然可以讓玩家很快、沒有煩惱的進行遊戲，但似乎卻也少了那麼一點樂趣。如果玩家們喜歡本作的漫畫，並想嘗試開潛艇的樂趣的話，那麼一定要記得來玩玩本作！就如同遊戲說明書上所寫的，遊戲的玩法除了AVG部份之外，最重要的另一部份便是潛艇的操作了！在電影或是影集的作品中，玩家對於艦長的印象應該是很帥氣的坐在或站在指揮室中，在那邊以驚人的判斷力發號施令，可是在本作中苦命的玩家必須一人扮演N人，除了要當艦長之外，還需要當操舵手、魚雷手、聲納長、航海長等數職（就只差不用去當修理員了……），才能讓潛艇順利的行進下去！因此玩家在操作潛艦的時候，便得常常使用「指揮室」、「戰略圖」、「3D地圖」、「掌舵手」、「魚雷室」、「聲納室」這六大部份。



遊戲最低配備

CPU	P3-500		
記憶體	128MB	光碟機	4X
硬　碟	1GB		
顯示卡	32MB以上，32bit True Color		
音效卡	相容DiectX9.0以上，可撥放PCM音源的音效卡		

撰稿作家使用配備

CPU	AMD K8-3000		
記憶體	創見 1.5GB	光碟機	微星16倍DVDRW
硬　碟	MAXTOR 120GB		
顯示卡	青雲FX5700		
音效卡	創巨音效卡		

對配備的建議

因為遊戲要求配備不高，使用上述的配備玩起來非常之流暢！

日本竹上首相和海江田艦長的對話





航行的方向和航速都正確嗎？

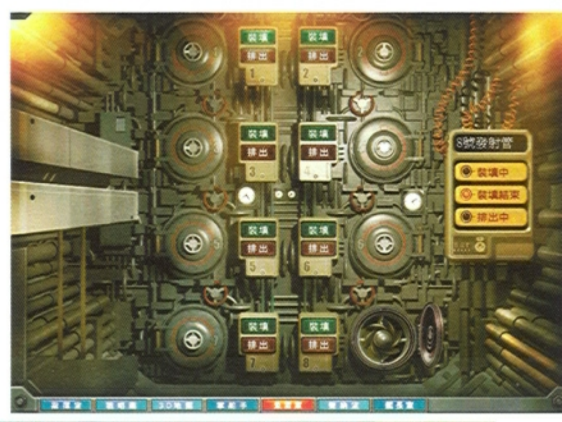


指揮室可是掌管一切的所在喔！

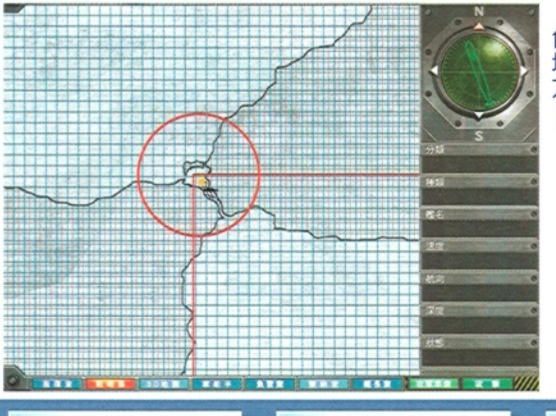
❶ 掌舵手的部份，請先練好輸入數值的"委任操艦"！
❷ 關卡一開始前的提示很重要，請依提示所需把魚雷室內的魚雷給填滿。
❸ 3D地圖是遊戲中一切的基本，務必在短時間內掌握好使用辦法及距離的拿捏！
❹ 俗語說的好「留得青山在，不怕沒柴燒」，不論敵人的數量是多是少，硬碰非上策，適時的打帶跑方為良法！

體驗操作潛艦的樂趣

在指揮室的時候除了可以連接到艦艇的其他部份之外，更可以使用「潛望鏡」這功能，來觀看海面上的。至於戰略圖則是如其名一樣，點選之後便可以看到該區域的地圖，如果之前已經得知敵艦的位置時，便會顯示在地圖上。至於3D地圖上則就是戰鬥和行進的重心，雖然不能完全顯示路上的一景一物，但卻能大至顯示敵艦的位置及動態，所以玩家便得在這個地圖上查詢敵艦移動方向及身份並進而展開攻擊！至於魚雷室和聲納室這兩大部份讀者應該也很清楚吧？魚雷室主要是填充魚雷和飛彈及誘餌等，依關卡所需玩家必須適當填充所需的飛彈等！聲納室則是利用聲音和雷達來進行敵人探索的工作的地方啦，不過細部上可不只這些東西喔~像是主動聲納、拖曳陣列聲納等部份，要探索出敵人的方法可不單單只有一種喔！至於掌舵手的部份可以說是潛艇操作中最難也是最麻煩的地方，玩家除了要考慮航行的方位之外，航速、深度以及擾亂和攻擊敵人的方法等也是不可缺少的！



魚雷都準備好了嗎



這次航行的目標就是那個橘色地方！



敵人的數量不少，看來得小心了！

聲光部份的探討

當筆者打開遊戲盒子發現只有一片CD的時候，其實已經有了不小的覺悟，特別是遊戲一安裝好進行的時候，果然如同筆者所預料的一樣，遊戲中的畫面實在是滿陽春的，除了用了不少漫畫中的畫面來做串場動畫，遊戲裡面的角色也是完全移植漫畫中的人物，嚴格的說起來似乎也沒有特別的去美化！唯一值得慶幸的地方，大概就是設計小組還有在潛水艦內和戰鬥部份下點苦心，讓看過漫畫的讀者也有值得期待的地方啦。至於音樂的部份，如果加上一些交響樂的BGM雖可達到二十來首之多，可是遊戲真正有趣的地方不就是一群人協力出來的作品嗎？要是用原先聽過來濫竽充數的話，似乎會少了那麼一點樂趣吧？而音效的數量也似乎少了一點，原本還以為本作是潛艇遊戲可以聽見一些平常只有在深海能聽到的聲音而有所期待的，結果似乎只有大失所望的份……

結 語

本作說真的有不少吸引人的地方，可是卻沒能完全活用這些要素，因此讓本作看來反而有點像小品遊戲一樣，要是製作小組可以能再多花點苦心的話，本作的遊戲性應該可以大大的提升吧！不過滿值得高興的地方，這次光譜的代理上並沒有什麼BUG，所以有買本作的玩家可以放心的來玩本作了。

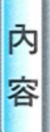
沈默的艦隊2

喜愛原著推薦指數 ★★★☆☆

畫面：不論是操控畫面還是3D地圖都很有特色，但精緻度上有點不夠

音效：音樂上引用了不少有名的交響樂曲，音效的數量略嫌不足

操控：上手需要點時間，要注意的地方非常的多，滿適合鍛鍊腦力的



內容：劇情非常之沉重，如果沒看過漫畫的玩家可能會有些隔閡



總評：喜歡本作漫畫的玩家，可以來嘗試一下操作潛艇的快感



秘技吱吱叫

教父
The Godfather

按[Esc]鍵進入選單，就可以輸入底下秘技：

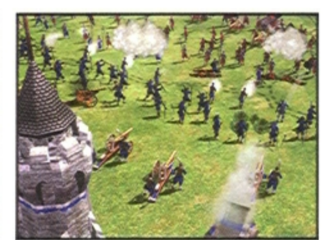
輸入指令	秘技效果
Corleone	血量全滿
Stracci	彈藥全滿
Cuneo	得到5000金錢
Tattaglia	開啟所有影片




世紀爭霸 2：天賦霸權
Empire Earth 2：The Art of Supremacy

遊玩中按[Enter]，就可輸入以下秘技，再按[Enter]就可以啟動：

輸入指令	秘技效果
icheat	開啟秘技模式
idontcheat	關閉秘技模式
play god	開啟無敵模式（God Mode）
loot	增加10000資源
taxes	減少100資源
punish	傷害所點選的單位
convert	將點選的單位轉變成自己單位
recharge me	將點選單位彈藥填滿
win	贏得戰役（Scenario）
toggle fog	取消戰爭迷霧
sea monkeys	立刻蓋好建物
epoch up	馬上跳到下個時代
give tech	增加技術點數50點

模擬市民2資料片：開店達人
The Sims 2：Open For Business

按住[shift]+[ctrl]+[c]，進入秘技選單，就可以輸入底下《開店達人》新增秘技：

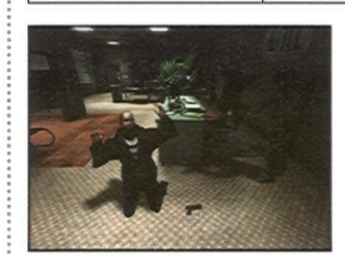
輸入指令	秘技效果
addneighbortofamilycheat on	當開啟後，可以對著NPC按[Shift]+滑鼠左鍵，將NPC加入自己目前的家族中
Stracci	關閉上行秘技的效果
forcetwins	限定模擬市民懷孕時使用，可以使得懷的小孩變成雙胞胎
Plumbobtoggle on	輸入之後會使得頭頂的plumbbob消失，想要拍影片時可以使用
Plumbobtoggle off	關閉上行秘技的效果




迅雷先鋒4資料片：黑幫風雲
SWAT 4：The Stetchkov Syndicate

先前往遊戲資料夾中（預設為X:\Program Files\Sierra\SWAT 4\ContentExpansion\System），找到並開啟Swat4X.ini，到底下的[Engine.GameEngine]，將[EnableDevTools=False]改為[EnableDevTools=True]，在到遊戲中按[~]，就可以輸入底下秘技：

輸入指令	秘技效果
behindview 1	變成第三人稱視角
behindview 0	換回第一人稱視角
SetGravity X	改變重力指數為X（X為數字）
God	開啟無敵模式（God Mode）
SetJump X	改變玩家角色跳躍的的高度為X（X為數字）
Ghost	開啟穿牆模式
Walk	關閉穿牆模式




■責任編輯：史畢子　■美術編輯：拖拖稿大王

街頭霸主
Getting Up：Contents under pressure

在遊戲選單（Option）中的秘技選單（Code）輸入以下秘技，就可開啟對應效果，當玩家想要關閉效果，只要再輸入一次同樣的指令即可。

輸入指令	秘技效果
ninesix	開啟所有藝術圖片
grandmacelia	開啟所有ipod歌曲
flipthescript	得到無限技巧
marcuseckos	得到無限生命
vancedallister	技巧值達到最大
babylontrust	生命值達到最大
stateyourname	開啟所有打倒的角色
workbitches	開啟所有打倒的區域
shardsofglass	開啟所有黑名冊塗鴉跟truth pieces
dogtags	開啟所有戰鬥升級
sirully	開啟所有概念美術
dextercrowley	開啟所有影片
ipulator	開啟所有等級




火線交鋒：美國淪亡錄
Act of War：High Treason

在遊戲中按[Enter]，就可以輸入以下秘技：

輸入指令	秘技效果
fortknox	獲得$1,000
keyholemaster	打開地圖
yeepeekaye	發射一顆核彈
ineedalltechnos	無限金錢跟打開所有技術樹
motherrussia	生產俄國T-80坦克
coolihaveanewcar	生產CIA裝甲SUV
swatatyourorders	生產S.W.A.T.隊員
greenjelly	生產英國警察
blackhawkdown	生產SA12對空飛彈發射器
duckhunt	生產鴨子
ymca	生產U.S.警官
coolimthepresident	生產U.S.總統
bringoutthedead	生產英國救護車
bigbrother	攝影模式




古墓奇兵：不死傳奇
Tomb Raider：Legend

開啟秘技必須要先突破對應關卡，再去Extras選單開啟秘技，然後在遊戲中只要按住[Backspace]再按數字鍵，就可以得到對應效果：

對應關卡	所按的數字鍵	秘技效果
劇情模式全破	1	開啟無材質模式
時間模式第一關破關	2	顯示敵人血量
時間模式第二關破關	3	無限步槍彈藥
時間模式第三關破關	4	無限榴彈發射器彈藥
時間模式第四關破關	5	無限霰彈槍彈藥
時間模式第五關破關	6	無限SMG彈藥
時間模式第六關破關	7	開啟防彈模式
時間模式第七關破關	8	開啟一擊必殺模式
時間模式最後一關破關	9	獲得亞瑟王劍
時間模式最後一關100% 破關	0	靈魂之劍



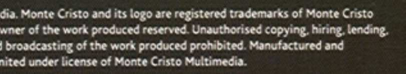

閃擊戰2
Blitzkrieg II

在遊戲中，按[~]或[^]來開啟控制視窗，再輸入@Password("Barbarossa")去開啟秘技模式，接著再輸入以下指令就可以獲得對應秘技

輸入指令	秘技效果
@God(0,1)	開啟無敵模式
@God(0,2)	開啟無敵及一槍斃命模式
@God(0,0)	關閉無敵模式
@Win(0)	贏得現在任務
@ChangeWarFog (1)	取消戰場迷霧
@ChangeWarFog (0)	開啟戰場迷霧








DEEP SILVER


MONTE
CRISTO

模擬上班族

SEX. DRAMA. POLITICS.
A REAL DAY IN THE OFFICE!

工作、交際、派對和偷窺
真實和超現實的辦公室生活登上PC GAME！

上市中

遊戲真實模擬辦公室生活，玩家將能扮演一位上班族，滿滿的工作表，舉凡出席會議、準備大量資料、聯繫客戶、製作報表甚至舉辦派對、偷聽死對頭的電話內容、將資料偷天換日等等。別忘了，您辦公桌上的電腦、電話和影印機可不是擺好看的，它們是您最忠實的好朋友，若是無法在上班時間完成工作任務將會有紅燈警告，接著就可能被炒魷魚了！請好好提振精神，讀檔重來吧！

結合模擬生活元素及策略類的遊戲目標

全省3C門市、7-11、 萊爾富、OK便利店均售

隨時巡邏一下會議桌上，可能會意外找到食物、飲料等拿來送人

運用各種社交手挽，贏得老闆賞識及同事們的超人氣！！

神出鬼沒的出現在同事身旁，就可以竊聽他們的談話內容。

想辦法讓他開懷大笑，藉由交談互動來改善彼此的關係吧。





